A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XI. évfolyam, 117. szám
2000.december Ára: 796,- Ft

SACRIFICE

INSANE

FIFA 2001

SUDDEN STRIKE

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

MECHWARRIOR 4

RED ALERT 2

EGYPT 2

SHEEP

STARSHIP TROOPERS

EXKLUZÍV ISMERTETŐ + VÉGIGJÁTSZÁS

TOMB RAIDER CHRONICLES™

NINCS KARÁCSONY LARA NÉLKÜL!



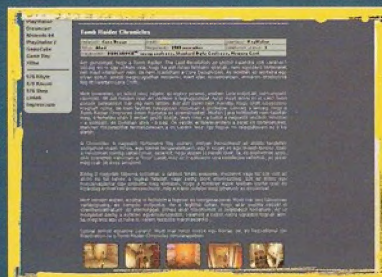
| hírek | játékelőzetesek | segítségek | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |

www.576.hu

Novembertől teljesen megújúlt külsővel és belsővel vár
az 576 homepage-e, az 576 Online.
Pontosan így indítottuk útjára
- most már több, mint egy hónapja -
website-unkat, ami visszajelzéseitek alapján
elnyerte tetszéseiteket. Továbbra is csak annyit tudunk ígérni,
hogy mindennap megkapod a Neked szükséges információkat a
számítógépek és konzolok világából,
s talán még jól is érzed közben magad.
Ekkor már elértük célunkat!













Búcsú az évezredtől

Milyen érdekes visszaemlékezni... — amikor diákként tanultunk a különböző évszázadokról, azt úgy képzeltük el magunk előtt, mintha az egyik század után becsukódott, a másik előtt pedig megnyílt volna egy ajtó. Megélve ezt az eseményt, egészen másként fest már a dolog, mert tapasztalnunk kell, hogy közel sem különülnek el ilyen élesen a határok. Még akár egy évvel ezelőtt is hajlamosak voltunk azt hinni, hogy amikor a XX. századból átlépünk a XXI. századba, akkor aztán valami igen különleges dolog fog történni velünk. Na, nem a világvégére gondolok, abban amúgy sem hittem soha!

Az év utolsó... Nem! Az évtized utolsó... Hmmm, még ez sem jó! Az évszázad utolsó... El tudom vajon kezdeni? Igen! — az évezred utolsó 576 KByte-ját tartod a kezedben. Ezt leírni már majdnem szerénytelennek tartom még önmagam előtt is! Miért? Mert a tíz éves múltunkkal hogy jövünk mi az elmúlt ezer évhez, ugyanakkor mégiscsak igaz, amit leírtam, mert az ezredfordulón megjelenő utolsó szám, az ugye az utolsó... ☺

Próbálok felfedezni valamit, ami a fentebb említett ténytől más, vagy különlegesebb lenne, de valójában nem sikerül találnom ilyet. Ezt a számot is ugyanúgy készítettük el, mint az eddigieket. Akkor, amikor az újságíróink hozzáfogtak megírni az ismertetőket, nem hiszem, hogy eszükbe jutott volna: „ezt a munkámat a következő hónaptól már úgy tekinthetem, mint az előző évezredben írt utolsó művemet"...

Én sem érzek bizsergést az ujjaimban, vagy valamiféle lámpalázzal keveredő extra megilletődést azért, mert a XX. században megjelenő utolsó 576 KByte Bevezetőjét fogalmazgatom. Lehet, hogy meg kellene ragadnom az alkalmat, és áttekinteni, mit, és hogyan csináltak elődeink, és hogy mivel töltöttük mi (a lassan-lassan már senki által sem „újaknak" nevezettek) az elmúlt hat hónapot. Felsorolni a XX. századi 576 KByte legfőbb jellemvonásait, elregélni az utókornak, hogy miről is szólt az elmúlt 10 év nekünk...

Bár kelleti magát az alkalom, mégsem teszem magamévá a gondolatot, nem áll rá sem kezem, sem pedig az agyam, mely egészen más téma körül forog mostanság.

Sokkal inkább foglalkoztatott az elmúlt hetekben, hónapokban — munkatársaimmal összedugva a fejünk —, hogy miben, és hogyan kell megújulnunk, amivel versenybe szállhatunk a következő (most már tényleg szerény leszek!) évtized kihívásaival.

Meg akarunk újulni, mert a megújhodás az élet alapja. És meg is fogunk, mert élni akarunk! Hogy miben lesz más a 2001-es év már legelső KByte-ja is? Egyelőre ez a mi édes titkunk. Kicsit olyanok vagyunk, mint — mondjuk az autógyárak, amelyek féltett kincsként nyúzzák legújabb modelljeiket, és a tesztpálya környékéről messzire űzik a lesifotósok kíváncsi siserehadát.

Titkolunk mindent, de hogy érdekesebb legyen a móka, azért egy-két apróságot kiszivárogtatunk. Nem vagyunk szívtelenek, sőt! Mindent az olvasóért, de régi szabály: „petárdáid ne durrogtasd fölöslegesen, azok együttesen fejtik ki a legnagyobb hatást". Tovább finomítjuk a karosszériát, hogy az általatok is nagyra értékelt szépséget megőrizve, letisztult, „olvashatóbb" vonalvezetést kapjatok. Ugyanakkor ne higgyétek, hogy elégedettek leszünk a ráncfelvarrással, és a lakatos-festőmunkában ki is merül majd a fejlesztésünk lényege. Komoly erőfeszítéseket teszünk annak érdekében, hogy teljesíteni tudjuk a legfőbb kívánságaitokat, és ne csak széria gépet, hanem némi luxusízű extrát is kapjatok. De erről még tényleg korai beszélni, hagyjuk a fejlesztőmérnököket a háttérben, hadd dolgozzanak csak kitartó szorgalommal tovább...

Mielőtt azt hiszitek, hogy túl korán temettem az évet, tudom, nem felejtettem el, hogy előtte ott lesz még az év legszebb ünnepe, a KARÁCSONY is. Lapunk megjelenését követően, még lesz időtök, de nem túl sok ahhoz, hogy pótoljátok a hiányosságokat! Ne feledkezzetek meg szeretteitekről, hiszen nem ismerek olyan embert, aki ne várná ezt az ünnepet, — ahogy kora gyermekkorától eddig is várta minden évben — a 2000. év karácsonyát! Ha elfogadtok egy jó tanácsot: nem az érték, és a vásárlás ténye a fontos! Sokkal meghatározóbb, hogy az ajándékotok személyre szóló legyen, hogy aki kapja, az tudja, te tudtad mi okoz neki meglepetés-örömöt és hogy érezze készültél, az elmúlt hetekben (is) akár többször, sőt nagyon sokszor gondoltál rá. Az ajándéknak ez adja a lényegét, ettől válnak csillogóvá a szemek a fenyőfa alatt, és ettől kezded érezni: adni valóban szép és nagyszerű dolog! Kívánom neked személy szerint, hogy a fa alatt ott találd, amiben titkon reménykedtél (a számítógépet, a modemet, az Internet előfizetést), vagy bármit, aminek nagyon tudsz örülni! Jó lenne tudni, hogy lesz-e, van-e olyan, aki az ajándékai között esetleg egy 576 KByte-ot is kapott! Ha te ilyen vagy, kérlek írd ezt meg nekünk! Boldog karácsonyt kívánok mindenkinek, teljenek szeretetben az Ünnepek (is)!

Még el sem telünk az ajándékokkal, és egy újabb esemény, az óév búcsúztatója állít elénk egy újabb feladatot. A legtöbb jó kívánság ilyenkor hangzik el, hát engedjétek meg, hogy én is kívánhassak nektek valamit:

Kívánom, hogy Szilveszter napja a 2000. év legvidámabb napja legyen mindannyitoknak! B.U.É.K.! Kívánom továbbá, hogy jövőre egy olyan 576 KByte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult megjelenésével méltó az új évezredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb megelégedésére szolgál. Éjfélkor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!



Végül, de nem utolsó sorban, (mivel évente csupán egyszer kínálkozó alkalom), itt, a nagyközönség előtt is megköszönöm a munkatársaim segítő munkáját, ami nélkül ugyanúgy nem lett volna 576 KByte, mint ahogy levilágítók, nyomdászok, újságárusok, postások, AZ OLVASÓ nélkül sem, és akik (ABC-sorrendben) a következők voltak: Agócs László, Antoniewicz Péter, Bagó Péter, Balla László, Balogh Zsolt, Barta Richárd, Betlendi Szabolcs, Buzási László, Endrédi Tibor, Fábián Balázs, Gyalog Zoltán, Titz Renáta, Koronczai Gáspár, Keresztúri Ferenc, Kogler Gergő, Kovács Attila, Kulcsár Zsuzsa, Lambert Zsuzsanna, Lendvay Gyula, Makai Sándor, Nemes Raymond, Petneki Péter, Petrényi Gábor, Porcsalmy Balázs, Szakács Péter, Szanyi Anett, Szeleczky Ádám, Tőrös Balázs, Vajdics Martin, Varga Balázs, Veres Miklós, Virág Tamás, Wittner Tamás, Zámbó Balázs.

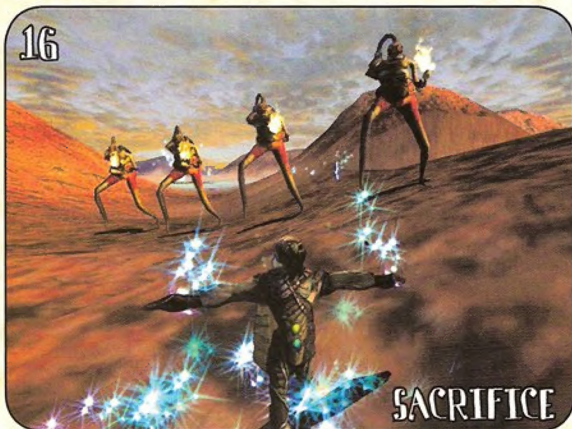
Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu

tartalom

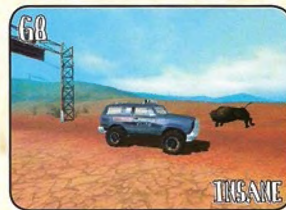
XI. ÉVFOLYAM, 117. SZÁM, 2000. DECEMBER

















CHEATEK, EGYEBEK



576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226



HÍREK
– Avagy mi újság a nagyvilágban?

Galleon (Confounding Factor)
http://www.confounding-factor.com/

Tulajdonképpen 2 embernek köszönhetjük azt, hogy ma már az ötödik részét nyomhatjuk a Tomb Raider című játéknak, ami kinek jó, kinek kevésbé jó hír, de az tagadhatatlan, hogy akkor az a 2 ember, aki ezt kitalálta korszakalkotó elképzelést adott a világnak. És ez a két ember azóta külön utakon jár, hiszen függetlenítve magukat mindennemű nagy kiadótól Confounding Factor néven új céget alapítottak, ahol már több, mint 2 éve folynak Galleon című játékuk fejlesztési folyamatai. A stílusa - talán nem véletlenül — marad az, amit eddig már megismertünk, azaz ez a hátulról látszódó akció / kaland. A főszerepben ezúttal egy férfi lesz, név szerint Rhama Sabrier kapitány, amivel rögtön el is árultam beosztását, hisz az ő világukban ő nagy hajósnak számít. Mindamellett, hogy tökéletesen ért a kardforgatáshoz, és persze a térképrajzoláshoz is. Egyik napon az ő kis Akbah nevű városukból egy titokzatos hajó elrabolja a gyógyítóját, aki a távolból küldd jeleket Rhamanak, hogy segítsen neki. Innentől pedig a játékos feladata lesz kideríteni, hogy mi áll a történtek hátterében. A játékmenetről vajmi keveset árultak el a programozók, úgyhogy ezen része a programnak rejtve marad még egy picit, hiszen a játék megjelenése átcsúszott a jövő év egy bizonytalan szakaszára.

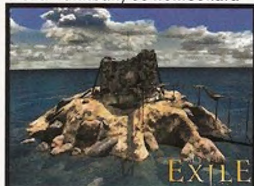




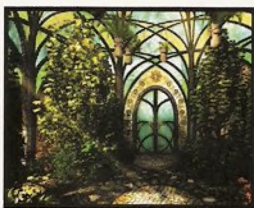


Myst III - Exile (Mattel)
http://www.myst3.com/

1993-ban jelent meg először a Myst, ami hiába a technika mai szemmel satnyának nevezhető hátrányával, óriási sikert aratott. A belső nézetből játszódó logikai feladatok megoldására koncentráló játék azóta már megélt egy folytatást (az volt a Riven), egy újrakiadást (az meg a realMyst, ami pont benne is van ebben a számunkban) és nemsokára már a harmadik résszel nyomhatjuk. A fejlesztőváltás után, az új részben 5 különálló világban időzhetünk, melyben Atrus and Catherine fiain Sirrus and Achenar-on kell bosszút állnunk, amiért feldúlták lakhelyünk. Hát ez már csak abban a bizonyos Q1-ben lesz esedékes megjelenni.









Dragon's Lair 3D (Ubisoft/Dragonstone)
http://www.dragonstone.com/

17 év után visszatér köreinkbe a legenda! Olyan furcsa érzés volt leírni ezt a számot, hisz csak ekkor realizálódott bennem igazán, hogy az, amire én úgy gondoltam vissza, hogy „igen, erre persze, hogy emlékszem, hisz csak tegnap volt" — az igencsak nem a tegnap történéseihez tartozik. Igazán öreg játékosnak kell már lennie annak, aki tud nekünk információval szolgálni Dirk-ről és örök problémájáról Daphne-ról. Merthogy a játékban egy kissé balfék (vagy inkább rossz időben, rossz helyen lévő) lovag bőrébe kell bújnunk, aki mindig elkeseredett harcot szokott folytatni egy épp aktuális rosszakaró ellen, így gátolva meg azt, hogy szerelme beteljesedjen... De mire kell számítanunk? Az új, 3D-s rész bármennyire is meglepően hangzik nem sokban fog eltérni az utolsó, még a '90-es évek elején megjelent résztől, hisz a főhős ugyanazzal a technikával lesz megrajzolva, csak most már végre teljes mozgásszabadságunk lesz, és oda irányítjuk, ahová akarjuk. Ezt is csak azért mondtam el, mert ami ma már természetes, attól régen teljesen máshogy gondolhatták ezt... Szóval ügyességi játék lesz ez is, sok harccal, meg ugrálással, de az engine-nek köszönhetően akár 1600x1200-ban is élvezhetjük. Megjelenés az első és második negyedévben várható valamikor.







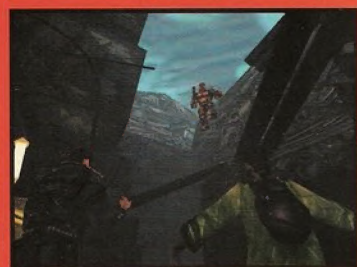
Anachronox (ION Strom/Eidos)

http://www.anachronox.com/

Ha valaki kétszer már megbukott, mi a garancia arra, hogy harmadszorra már nem fog? Kb. ezek jutottak eszembe először, amikor meghallottam, hogy a Dominion és a Daikatana csúfos bukása után az Anachronox lesz a következő Ion Storm fejlesztés. Nem egészen látok



eredményt a görcsös akaráson Romero bácsi cégénél, de ne nekem legyen igazam! Úgy tűnik nagyon szívükhöz nőtt a fiúknak a Quake II engine, mert, ahhoz képest, hogy az Anachronox RPG lesz, ami ugye külső nézettel jár együtt, mégis azt használják hozzá. Elég szerényen arra vállalkoznak a fiúk, hogy a Squaresoft féle Final Fantasy-k egyedi, és magával ragadó hangulatát tudják magukénak a játékosok, amikor az ő programjukkal játszanak. Ehhez mondjuk bele is pakoltak mindent rendesen, úgymint a beszélgetéseket a karakterekkel, amikor a képernyő kicsit cinematikká vált, azaz mintha egy filmrészletben látnánk, ahogy hősünk beszélget.





Aztán 3 fős csapatunk gyakran keveredik majd kompromittáló helyzetekbe, amiből bizony már csak a harc lesz a kiút. Szóval jutni fog ebből is bőségesen. Mint mindig: sok az ígéret, meglátjuk mi lesz a valóság fél év múlva.

Typing of the Dead (Empire)

http://www.empireinteractive.com/



Hirtelen utánaszámoltam, hogy eddig mennyit költöttem játéktermekre, de amikor már majdnem áthajlottam az ötödik számjegybe gyorsan abbahagytam... Sokfelé sokféle játékba hajítottam a kezdetben még 10 forintosokat, ami az idők során ugye helyenként a kettőszázat is érinti. Ezek közül egy volt a nagy játéktermi kedvenc a House of the Dead, amit kőkeményen fénypisztollyal kellett játszani. Nos itt lép az első bibi a képbe, hogy ugye eddig PC-re ilyen nem nagyon volt. Hogy fogalmazzunk úgy: egyáltalán nem volt. Éppen ezért ment szenzációszámba a játékot fejlesztő Sega, és a most poraiból feltámadni látszó Empire megállapodása, hogy az utóbbi fogja prezentálni a PC-s változatokat előbbi játékaiból. Ennek köszönhetően korlátozott példányszámban, de mégis lesz House of the Dead PC-re is. Akik lemaradnak róla, azoknak sem kell búsulniuk, hiszen szerintem az év ötlete született meg a Typing of the Dead személyében. Amikor megjelenik egy zombi a képernyőn, vele együtt jön egy felirat, amit neked bizonyos sebességgel hibátlanul kell begépelned ahhoz, hogy megöld. Bár az az igazság, hogy egy a legkevésbé sem tartozik a legélvezetesebb módok közé, még mindig több, mint a semmi.





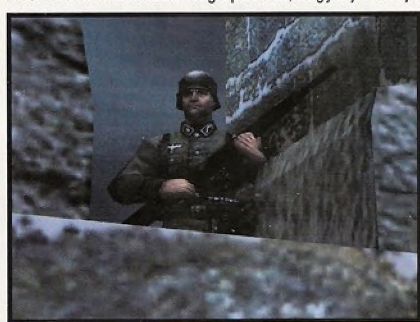
Jövő tavasszal jön.

Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter Interactive Studios/Activision)

http://www.returntowolfenstein.com/

Épp a minap kaptam rajta a Balázst, hogy Wolfenstein-ezik. Nem igazán tudtam mire vélni a dolgot, talán előtört belőle is a nosztalgia? Merthogy a ma piacon lévő legutolsó szemét first person shooter atyja és anyja is volt egyben az id Software eme gyöngyszeme. Nem is lepődtem meg, amikor nyáron, az E3-on tették közzé, hogy hallani fogunk még B.J. Blazkowiczról, az amcsi beépített ügynökről.

Azon már annál inkább meglepődtem, hogy a játék fejlesztésében az id tulajdonképpen csak névlegesen vesz részt, jóformán csak a Quake III engine-t adja, amit majd Gray Matter-éknál jól átgyúrnak. Ezzel rögtön el is árultam, a technikai részleteket, már persze amit egyelőre tudni lehet.



A történetről sincsen sokkal több, mint hogy ennek a bizonyos William J. „B.J." Blazkowicz bőrébe bújva megállítsuk Heinrich Himmler a náci tábornokot, aki élőhalott sereget szervez, valami biológiai kísérletekkel egybekötve. Hivatalos megjelenési dátumról azonban még csak nem is hallott az Activison, tehát nem kell már holnap keresni a boltokban.



Talán jövő ilyenkorra kinn lesz az első béta (illetve updated info: január. Akkor már inkább az én verzióm...)...



Titanium Angels (SCI)

http://www.sci.co.uk/



Hogy női hősökkel mennyire megéri bepróbálkozni, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ugye talán már ti is hallottatok róla, van itt valahol egy Lara Croft... Most éppen az SCi vette a fejébe, hogy aktuális fejlesztésével ha trónjáról leszakítani nem is, de megpróbál a Croft csaj népszerűsége köré férkőzni. Ehhez felhasznált fegyverük Carmen Blake, egy olyan profi bérgyilkos, aki a hadseregnek már túl kockázatos bevetéseket vállal el. Asszem' a sztoriról már így is túl sokat meséltem, nézzük a játék lelkét, azaz a grafikus motort.





Mint talán az a képekből is kivehető, egy külső nézetes játékban lesz részünk, melyhez külön motort dolgoztak ki Revelations Engine néven. Ez aztán tud mindent: géptípus függő dinamikusan változó textúra megjelenítést, többrétegű árnyékolást, áthatolható ködös terület és még vagy ezer dolgot, amitől a GeForce tulajok, majd biztos elcsöppennek. Amit én undorítónak tartok, hogyha egy játékot a kezeléssel rontanak el. Reméljük ez most nem fog bekövetkezni — hisz idő az van rá, mivel csak 2001 őszén jön a program.

Max Payne (Remedy Entertainment/Take2)

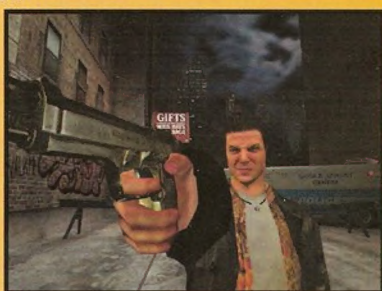
http://www.maxpayne.com/



Hát igen. Így kell kinéznie valahogy egy játéknak. Egyszer valahogy sikerült rávennem magam, és megkukkantani a játék videóját, így le tudtam esni a székről és elgondolkozni azon, hogy merre tart a számítógépes szórakoztatás. Most vagy én láttam ennyire régen normális játékot, vagy csak most jutott eszébe valami szemfüles designer-nek, hogy megalkossák a Max Payne névre hallgató gyöngyszemet. A hangulatomat tökéletesen megadta a hivatalos bevezetőszöveg, miszerint: amikor leszáll a sötétség New York-ra éjszaka... Egy mindenét elvesztett emberkét irányítunk, aki az 50-es évek gengszterfilmeinek hangulatában rohangál majd a korhű helyszíneken.



Az animációban például a főhős befutott egy folyosóra és kilőtte az összes üveget, majd a szilánkok úgy estek ki onnan, mint amik kifolynának. Nagyon jó az animáció kódolása!!! Ezt gondolom a nem véletlenül agyonajnározott MAX-FX engine-nek köszönhetjük. Különlegessége, hogy az emberi arc részletességét olyan élethűen adja vissza, mint még soha semmi. Érdemes lesz rá tehát jövő tavaszig várni!!!



The Mummy (Universal Studios/Konami)

http://www.konami.com/



Köszönhetően az Universal és a Konami megállapodásának mostanában és a közeljövőben elég rendesen el leszünk látva filmekből adaptált játékokkal, hisz a licencel a Konami nem bánik rosszkezűen, csak úgy ontja magából a játékokat.
Rögtön itt van a Grincs is ebben a számban, majd jön például a Múmia is.
A The Mummy alapvetően egy Tomb Raider féle koncepcióra épít, ami egyet jelent a hátulról látszódó / játszódó játékmóddal, ami ez esetben kiegészül egy 2D-s, azaz oldalsó nézettel helyenként az ügyességi részeknél. Lesznek benne kapcsolók, lesznek benne szakadékok, és lesznek benne szereplők is. Akik ismerősek lehetnek, hisz mindenki megtalálható lesz benne, aki csak a filmben is fontos szerepet kapott.
Mást így hirtelen nem is tudok róla mondani, majd csak megjelenik egyszer (na jó, nekem azt mondták talán még karácsony előtt)...





Alcatraz (Philos Laboratories)

http://www.philoslabs.com/

Mindig nagy öröm számunkra, amikor egy magyar fejlesztésről van szerencsénk beszámolni, hisz ilyenkor a mi mellünk is dagadhat, hogy hazánk fiai mégsem annyira elveszett gyerekek.
Aktuális fejlesztőbandánk a Philos Laboratories egy igen hálás témát választott legújabb projectje helyszínéül, mégpedig Amerika legjobban őrzött börtönszigetének legendáját, az Alcatraz-t. A játék főbb ismérvei közé tartozik a teljes 3D-s kameramozgatás, az akár 5 főből álló gang irányítása, a napszak, és időjárási viszonyok beállítása, és természetesen a multiplayer mód.
Ja, hogy milyen játék? Természetesen egy akció / kaland ha már nagyon be akarjuk skatulyázni, hiszen a célunk mi más is lehetne, mint megszökni az Alcatraz-ból...
Bár a megjelenést nem kapkodják el a fiúk, csak jövő ilyenkor lehet rá számítani (sebaj, jó munkához idő kell...).







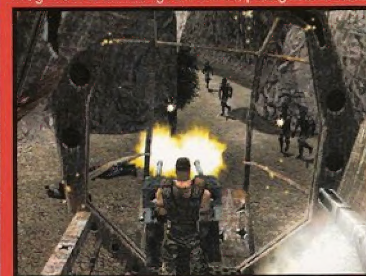
Command & Conquer – Renegade (Westwood Studios/Electronic Arts)

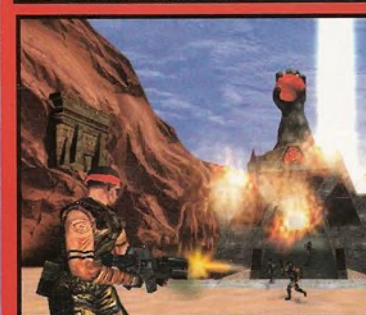
http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade

Azt hittétek, hogy a Red Alert 2 megjelenésével megússzátok egy időre a Command & Conquer témakört? Hogy Ti mekkorát tévedtetek... Már nagyon régóta lehet tudni, hogy egyfajta stílusváltáson fog keresztülmenni a sorozat, s a következő rész, mely egyébiránt Renegade alcímmel lett felruházva, már belső nézetből játszódik. Huh, ezt még most is borzongva írom le, pedig már tudom egy ideje.



Hát majd meglátjuk mit lehet kihozni belőle... A sztori alapján Havoc-ot irányítjuk, a már ismerős GDI szervezet egyik aktivistáját, akinek a feladata, hogy közel férkőzzön a csúnya, gonosz NOD-ok főbázisához. Ha mindig is szeretted volna tudni / látni, hogy milyen lehet egy küldetés egy katona szemszögéből, akkor ez a te játékod lesz! Minden nagyobb egység és momentum visszaköszönésével vár téged a legújabb C&C jövő tavasszal.





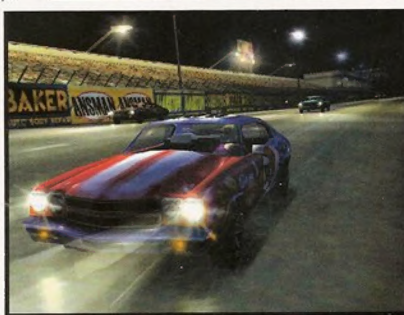
Need for Speed: Motor City (Electronic Arts)

http://www.needforspeed.com/motorcity/



Mostanában egyre gyakrabban foglalkoztat egy gondolat, hogy vajon miért voltak jobbak a játékok 6-7 éve? Mi lehetett az amitől mára már gigantikus méretben felgyorsult a hangulati romlás, és hiába csillog-villog, már valahogy nem az igazi. Pont az olyan alapkövek jutottak eszembe, mint a Street Rod, amikor megpillantottam az Electronic Arts hasonló terveit a játék felturbózásával kapcsolatban.
Arról van szó ugyanis, hogy a Need for Speed széria köpenyébe öltöztetve egy teljes egészében olyan online játékot alkotnak, amiben illegális versenyeken indulva el kell nyernünk kihívóink, illetve kihívottaink autóit. Ezeket fejlesztgethetjük, átalakíthatjuk, a legapróbb részletekbe is belemerülve. Egy az egyben Street Rod.
Egy a bibi, hogy égen-földön kerestem a megjelenési dátumát, de sajnos nem leltem rá. Így be kell érnetek azzal a saccommal, hogy április?





Mystery of the Druids
(CDV)
http://www.cdv.de



A létező legklasszikusabb kalandjáték formával fog debütálni egy német kiadó játéka, a Druidák Rejtélye címmel. Épp ebben a számban fanyalogtam a Monkey Island kapcsán, hogy ez az új stílus, már nem olyan, meg nem úgy, így hát igen nagy felüdülés volt számomra, hogy a Broken Sword harmadik részéig még azért csak elleszünk itt valamivel. Egészen pontosan Brent Halligan felügyelővel, aki beosztását tekintve a Scotland Yard alkalmazottja és most is éppen egy különös gyilkosságot kell felderítenünk vele.



És, hogy mik azok a részletek, ami miatt érdemes lesz leülni vele? 200 helyszín 54 különböző területen, 20 NPC karakterrel, alacsony gépigénnyel (Pentium 200) és ami talán a legfontosabb: non-lineáris játékmenettel.
Megjelenése így tél folyamán prognosztizálható.



Blitz – Disc Arena
(SouthEnd)
http://www.southend-interactive.com



Hú, apám — kiáltottunk fel a Blitz képeire pillantva. Ez aztán nem piskóta.
Ezek az eredetihez képest miniatürizált ikonok csak részben tudják visszaadni azt a látványt, ami ránk köszönt vissza egy 17 colos monitorról. Egy ismeretlen svéd csapat fejlesztése alapjaiban reformizálja meg a first person stílusú anyagokat, merthogy nemcsak shooter lesz, hanem fighter is!



Ezt rögtön megmagyarázom.
Az egész terület egy arénára korlátozódik, ahol két csapat verseng egymással. Addig a részig oké, hogy mint egy Quake-ben, vagy egy Unreal-ben lelődözöd az ellenfeleket, de mi van ha nem? Akkor jön az, hogy odamész és bunyós játékká alakul hirtelen a felállás, aztán lekaratézhatod a gaz ellenség arcát...
Elég érdekes a stílus, és mivel eddig még senki nem csinált ilyet, akár még sikerre is számíthat.



Emperor: Battle for Dune
(Westwood Studios/Electronic Arts)
http://www.westwood.com



Bár hiába próbálták meg Elektronikus Arcék tavaly feléleszteni a Dune legendáját, az kicsit, hogy úgy mondjam kudarcba fulladt. Mert hát bizony rá kellett jönniük, hogy nem elég egy régi nagy nevet, csak úgy kiadni újra, hogy szebb lett, ha nincs benne az a hangulat, ami a nagy nevet azzá tette, ami.

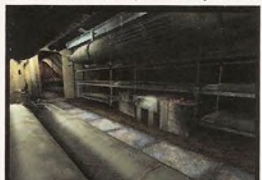


Talán ezt a csorbát szeretnék kiküszöbölni, amikor bejelentették a Dune 4-et, vagyis a mitológiához kapcsolódó legújabb Dune-t.
Mit kell róla tudni? Elsősorban azt, hogy ez lesz az első igazán 3D-s stratégiai program a Dune világában, valamint, hogy 3 fő faj és azoknak 5 alfajai közül választhatunk. Sokkal többet én se tudok mondani, hisz az Electronic Arts sem nagyon dobálózik az infókkal, de jövő tavasszal már mindenki megláthatja saját maga is, mi igaz abból, amit nem is ígértek...

Hidden & Dangerous 2
(Illusion Softworks/Talonsoft)
http://www.illusionsoftworks.com



2001-ben visszatér körünkbe a rejtett és veszélyes második része az Illusion Softworks jóvoltából.
A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a játék, aminek folytatásában nem tétlenkedtek a programozók, és egy teljesen új engine-t dolgoztak ki hozzá, melyben nagy hangsúlyt kapott az ellenfelek intelligenciájának növelése.



A feladatod 1940-ben egy piciny csapat vezetésével behatolni az ellenséges területekre és legyilkolászni az oda nem illő tagokat.
Mindezt 9 küldetés 23 pályáján, akár multiplayer-ben is nyomhatod az ellenséges Axis Powers Army oldalán is.
Ami még újítást jelenthet, a Motion Capture technikával modellezett emberek, az NPC karakterekkel történő kommunikáció, és az új irányítási rendszer — mellyel az egész csapatot kontrollálhatod.
A megjelenés 2001 második negyedévére lett kiírva.



American McGee's Alice
(Rogue Entertainment/Electronic Arts)
http://alice.ea.com/

Gondolom Alíz és a hozzátartozó Csodaország nem szorul bemutatásra. Na, nem kell megijedni, és hanyatt homlok menekülni, hogy már ennyire ötlettelenségben szenved a játékipar, hogy holmi mese átiratokat fabrikál — ez esetben másról van itt szó. Az ingyenes licencnek köszönhetően, csodálkozom is, hogy eddig nem volt számottevő Alíz játék, de ami most készül, azt azt hiszem nehéz lesz „überelni". Hogy ki az az American McGee? Hát kérem szépen az id Software egyik volt munkatársa, aki olyan játékok fejlesztésénél volt jelen, mint a Doom, vagy a Quake, és hát ebből valószínűsíthető, hogy a koszon kívül más is ragadt rá, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az Electronic Arts is látott fantáziát abban, hogy Alice egy kicsit elvontabb és a szokásostól teljesen eltérő formában elevenedjen meg a PC-k monitorjai előtt. Merthogy ebben a játékban Alice véres késsel rohangál és embereket gyilkolászik. A játékot külső nézetből látjuk és azt hiszem az is utalhat valamire, hogy nemzetközileg a 17 év felettieknek besorolást kapla... A megjelenést még állítólag idén szeretnék megejteni, de nem csodálkoznék, ha a jövő év elejére csúszna át.





Mortal Kombat 5
(Midway)
http://www.noob.com/

Hát kérem szépen, most már hivatalosan is megerősítést nyert, hogy nem ússzuk meg Mortal Kombat 5 nélkül. Igaz, egy picit még várnunk kell az újabb vér, és egyre inkább poénfürdőre hasonlító verekedős játékra, de a bennfentesek véleménye szerint érdemes lesz... Elsősorban a látványra gyúrnak majd rá a fiúk, úgymint a karakterek legapróbb kidolgozása haj, ruházat, mozgó száj és egyéb tulajdonságok szerint. Aztán persze a hátterek is sokkal élethűbbek lesznek, állítólag lesz egy olyan pálya, ahol egy lebegő hídon harcolsz, és látszik, ahogy alattad hömpölyög a víz. Egy valamiben azonban marad a régi: mivel a név kötelez, és ez még mindig Mortal Kombat, nem fog hasonlítani az olyan 3D-s verekedős játékokra, mint a Virtua Fighter, vagyis nem kell egy arénában körbe-körbe rohangálni. Mivel nagyon az elején járnak a fejlesztésnek, PC-s változat csak valamikor 2002-ben lesz esedékes.



X-Isle (Crytek Studios)
http://www.crytek.com/

Manapság már mindenki ki szeretne hasítani egy szeletet az FPS-ek nagy tortájából. Egyre több a fejlesztés, és hál Istennek dicséretesnek tartom, hogy egyre többen vetik bele magukat a saját grafikus motor készítésének rejtelmeibe, mintsem, hogy már egy meglévőt licenceljenek. A Crytek Studios X-Isle engine-je is például csak most fog debütálni az azonos című játékukban. A történet az alábbiak szerint alakul: Az óceánon rengeteg kis sziget terül el, amik mindig is ott voltak, csak nem szem előtt. Egy kutatócsoport érkezik ezekre a kis szigetekre, azonban nagyon hamar megszakad velük az összeköttetés. Vajon mi történhetett? Ezt fogod kideríteni, mint annak a speciális egységnek a tagja, akiket az ügy kivizsgálására küldenek a helyiségbe. A tetthelyre megérkezve tapasztalni fogjátok, hogy már áll a bál, úgyhogy lehet tárazni, s bele az élvezetekbe... Az engine rengeteg mindent tudni fog: ilyen köd, olyan élsimítás, de számomra sokkal fontosabb és bizonyítóbb erejű az a tény, hogy a játék a szabadban játszódik, és nem is akármilyen grafikával — tehát van benne valami, hogy ez jó játék lesz. Megjelenés: év közepe / vége felé.



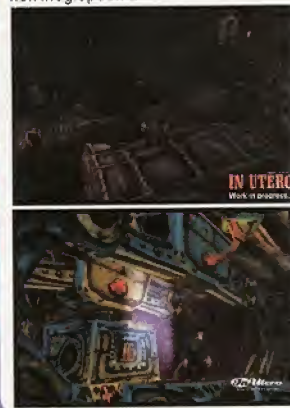




Jekyll & Hyde
(In Utero/Cryo)
http://www.in-utero.com/

Gyerekkorom meghatározó élménye volt a suttyomban megtekintett Jekyll és Hyde című film, ami igen nagy hatással volt rám. Meg úgylátszik másra is, hisz az In Utero bandája pont ezt a „mondakört" választotta ki játékuk céljául, melynek meglepően a címe is megegyezik a filmével, na meg persze a regényével, amiből a film született.
A sztorit ugye nem kell elmondanom?
Tudós, aki az élet meghosszabbításához szükséges löttyön kísérletezik. Addig tesz-vesz, míg nem kikísérletezik egy szert, amivel ádáz szörnyeteggé válik.
Nos, a játék története szerint elrabolják a mi piciny kislányunkat Laurie-t, és mint Mr. Hyde vissza kell őt rabolnunk.
A stuff egy külsőnézeti 3D-s ügyességi / akció, és valamikor tavasz tájékán jön.





Bagó Péter

SEVERANCE BLADE OF DARKNESS

★ Sötétből a fénybe...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Redel Act
Kiadó: Codemasters
Web: www.rebelact.net
Megjelenés: 2001. Tavasz

Az Úr alkotá a káoszt, és kettéosztotta azt. Életet és értelmet lehelt beléjük — így született meg a Fény Lelke, és a Sötétség Hercege. Ám a Hercegben titkolt vágy kélt Atyja hatalma iránt. Az Úr tudtán kívül elsajátította a Teremtés Nyelvét, és megpróbált egy új lényt alkotni.

Ám az újszülött nem engedelmeskedett a Sötétség Hercegének, és ereje teljébe érvén önnön lényéből erőt merítve fertelmes szörnyeket és démonokat hívott életre. Az Úr és az ifjú istenek hatalmas harcba kezdtek, hogy megállítsák a rémeket.

Végtére is, a teremtmény meggyengült és elbukott — de a kíméletlen küzdelemben az Úr is felélte végtelennek hitt ereje nagyját, és visszahúzódott a végtelen Univerzum mélységeibe...

Az ifjú istenek bevégezték az Atyjuk által megkezdett Teremtést, formába öntötték a Napot, a Holdat, és a Földet.

Ám a Sötétség Hercege megkísérelte a romlás útjára taszítani az ifjú és tapasztalatlan emberi fajt egy, az általa alkotott sötét teremtmények kirobbantotta új háború zavarában. A Föld a pusztulás szélére sodródott... ám ekkor egy ifjú lány, Ianna egy hatalmas erejű varázslattal kiűzte a az Isteneket földi lakhelyükről. A Fény Szelleme a Napot választotta új otthonául, hogy onnan vigyázza a Földet nappal — Ianna pedig a Holdra költözött, hogy az éjszaka őreként óvja azt. Így kezdődött a nappal és az éjszaka örök körforgása, és a Földre soha nem látott béke köszöntött — az Egyensúly Kora.

...De az Istenek teremtményei megmaradtak, és az emberiség egyedül magára számíthatott, hogy legyőzze a sötét lényeket.

A küzdelem hosszú évekig elhúzódott, mígnem egy ifjú hős tűnt fel a semmiből, hogy kihívja a Sötétséget. Ő volt Ianna választottja — az egyetlen, aki forgathatja a Szent Kardot — a Kiválasztott, aki a saját vackában küzdhet meg a Gonosszal.

A Sötétség elbukott — de a Hős is halálos sebet kapott. Kardjával együtt temették el Ianna templomában.

Mindez már sok-sok évvel ezelőtt történt... De mostanában valami szokatlan dolog történik — az előjelek egyértelműek. Visszataszító lények ébredtek tudatra évezredes nyughelyeiken, rémületet és pusztulást terjesztve. A Sötétség visszatért, és a Vég közeleg...

...Egy új hősre van szükség, egy új Kiválasztottra, aki a Szent Kard segítségével elűzi az Ellenséget...

Örökre...





Egyedül a Gonosz ellen

Gondolom, nem ismeretlen számotokra a Blade című játék (most ne a Wesley Snipes féle Blade-re gondoljatok). Már száz és száz helyen olvashattunk róla, magazinokban és netes hírújságokban egyaránt. Nagy jövőt jósoltak neki, soha nem látott effekteket és megjelenítést emlegettek, aztán a verébcsicsergés lassacskán elhalkult, és én már kezdtem megbizonyosodni arról, hogy ez az ígéretes anyag sem fog soha napvilágot látni...

És akkor jött az ECTS, és a Codemasters anyagában felfigyeltem egy címre. Severance: The Blade of Darkness! Elnézegettem az előzetes képeket, és így már egyértelművé vált, amit előtte is gyanítottam — a Blade nem veszett el, csak átalakult, és most már biztos, hogy lesz. Hurrá, hurrá, örvendjetek, vigadjatok, zengjenek a harsonák, mert itt olyan dolog van készülőben, ami sokakat le fog taszítani megérdemelt (vagy nem is annyira megérdemelt) pozíciójukból a játékpiacon.

Mitől lesz hős a hős?

Ki az, akinek szívesen bújnál a bőrébe egy fantasy-világban? Talán egy nemes szívű, daliás lovag? Vagy egy karcsú, harcias amazon? Esetleg egy házsártos, köpcös törp? Netán egy szikár, rendíthetetlen barbár? A Severance: Blade of Darkness-ben tetszésed szerint választhatsz ezek közül, ami véleményem szerint nagyon hálás dolog, két okból is. Először is, volt már egy pár olyan játék, ahol a főhős már eleve nem volt szimpatikus számomra, és így nem is igazán tudtam felszabadultan kiélvezni azt. Másodszor, a





program kevésbé megunható, ha négy különböző figurával is végigjátszhatjuk.
Persze ehhez az is kell, hogy a karakterek kellőképpen különbözzenek egymástól, különben az előbbi mondat érvényét veszíti.
Szerencsére a Severance-ben ez a veszély nem áll fenn! A választható főhősök mindegyike külön egyéniség, teljesen eltérő külső és belső tulajdonsággal, képességekkel. Lássuk sorban:
A lovagok az igazság és a törvény bajnokai, ők képviselik az Istenek földi helytartója, a Király hatalmát.
A lovagok kovácsolták össze a Középső Királyságot, és tartják meg pompájában az Egy Király, a ragyogó Naram-Sin, Lagash uralkodójának birodalmát. A király lovagjai sikerének titka a jó szervezőképesség, a háború művészetének beható ismerete, és a sokrétű fegyverhasználat támadásban és védekezésben egyaránt.
A barbárok mindenütt jól ismertek vitézségükről, erélyességükről, és rettenthetetlenségükről, ők a pusztaság nomádjai, a sztyeppék rettegett harcosai. Büszke és független nép — nem hódolnak be semmilyen hatalomnak, nem ismernek el semmilyen urat feljebbvalónak, egyedül a fegyveres erőt és a sámánok ősi bölcsességét tisztelik.
A Középső Királyság határain túl rengeteg egyéb királyság virágzik — városok és falvak, emberek és más fajok. Nem törődve a birodalmak, háborúk és árulások históriáival élnek, harcolnak a Szabad Emberek (ahogy ők hívják magukat), és megérzéseiket követve csak saját akaratuknak engedelmeskednek. Ők azok, akik felderítették a Föld legtávolabbi csücskeit, felkutatták az elfelejtett fajokat és isteneket, messze-messze a középföldétől, ahol az Istenek lakoztak az Aranykor idején. Kemény emberek, és tapasztalt harcosok, fürgék, eltökéltek és vakmerők.



Közéjük tartozik amazonunk is.
A törpök klánjai a föld alatt élnek, sziklába vágott házaikban. Megszámlálhatatlan generáción keresztül felkutatták a legkülönlegesebb fémeket és ékköveket, és tudásukat hatalmas könyvtárakban gyűjtötték össze, elraktározva az évszázadok krónikáit. Kemény, de békés nép, akik hozzászoktak ahhoz, hogy az emberiségtől elfordulva éljenek.
Csak néhányan klántag szánja rá magát, hogy kereskedelemmel foglalkozzon, új bányákat derítsen fel, vagy hogy hírvivő legyen bányáik és városaik között szerte a világban. Nekik köszönhető, hogy a hírek elérhetnek a bölcs és tanult fülekhez.

Ez már döfi?

Alaposan kidolgozott, jó sztori — változatos, tetszetős karakterek, akik a játékmenet során fejlődnek, gyarapítják képességeiket és tudásukat, és szintet is lépnek, mint egy jófajta RPG-ben. Kell ennél több egy jó játékhoz?
Naná, hogy kell! Hisz az egész mit sem ér, ha nincs a megfelelő köntösbe bújtatva.
Na, akkor most kapaszkodjatok meg: a Severance a legszebb játék lesz, amit valaha is PC-re kiadnak!
Legalábbis szerény véleményem szerint, de mint grafikával foglalkozó ember, a játékok látványosságát mindig is erősen kritikus szemmel szoktam tekinteni, és azt mondom, le a kalappal!
Hogy a Heavy Metal F.A.K.K.2 minden idők leggyönyörűbb játéka? Egy csudát! Hogy a Rune lenne a legszebb külső-nézetes fantasy akciójáték? Ja, persze, de már csak 2001 tavaszáig. A Severance grafikája egyszerűen fantasztikus, részletes, arányos, aprólékos, és tökéletesen hangulatos. A fények teljesen valósághűek, a cikk elején emlegetett effekt, a „fáklya"-hatás (erről képet is próbálok mellékelni) egyszerűen csúcs, hihetetlenül látványos — még soha nem is láttam ilyen tökéletes megvalósítást. A fáklya fénye szinte önálló életet él, ezt nem lehet elmesélni — látni kell! És ez csak egyetlen egy különleges effekt... hiszen nem beszéltem a víztükröződésről, a füstről, a savtavakról, és a mágikus jelenségekről, amik mind-mind a játék saját engine-jét dicsérik! Mi?! Hogy még ez sem elég??? Akkor még mesélek egy kicsit a harcról is: több, mint 100(!) különböző fegyvert (kardok, lándzsák, balták, íjak, pajzsok, mágikus fegyverek, stb.) szedhetünk össze a játék során, több, mint 25 fajjal (orkok, trollok, démonok, csontvázak, gólemek) találkozhatunk, több, mint 100(!) féle tárgy, amit aktívan használhatunk (meggyújthatjuk, összetörhetjük, felvehetjük és eldobhatjuk, vagy fegyverként is használhatjuk)... ha még ez sem elég, van itt még valós idejű vérzés, sőt, csonkolás(!) is! A harc persze kombó rendszerű, de ezt olyan módon valósítják meg, hogy a kombók a harc közbeni taktikai mozgásba vannak építve, azaz ahogy a harc közben előrelendülünk, vagy éppen hátrálunk, a megfelelő mozdulat közben az egérgomb jó időben történő lenyomásával már elő is hívtuk a kombót — nagyon egyszerű, de nagyon hatásos, és főleg funkcionális! Az ellenfelek AI-ja is profin kidolgozott: az





orkok agresszívek és ostobák, az ellenséges lovagok taktikáznak, stb.
Ha ránéztek a képekre, láthatjátok, hogy a helyszínek is elképesztően szépek... Több mint 16 valósághű külső és belső helyszín, teljesen realisztikus fizikával: fagyos pusztaságok, sivatagok, arab kastélyok, hindu templomok, vulkánok, elveszett szigetek, maja/azték városok, és még sorolhatnám...

Na remélem, most már meg vagytok győzve! Persze mondhatjátok, hogy ígérhetnek a Rebel Act-es srácok mindenfélét, azt még meg is kell ám valósítani — az én ömlengésem még semmit nem jelent.
Szóval közlöm, hogy volt szerencsém belebújni a lovag bőrébe egy előzetes verzióban pár röpke óra erejéig, és minden az utolsó szóig igaz! Ez kérem nem levegőbe dumálás — ezek a srácok tartják a szavukat! Ahogy ott ültem a gép előtt, és nyomtam a Severance-et, bizony leesett az állam (nemcsak magától a játéktól, de attól is, hogy a béta közepes konfigon nagyon szépen elfutott)! Állíthatom, hogy már most beleszerettem ebbe a programba, és ennek fényében a jövő tavasz nagyon-nagyon messzinek tűnik. És ez még csak egy tesztverzió volt — a fejlesztők minden alkalmat megragadtak, hogy 5 cm magas feliratokkal a tudomásomra hozzák, hogy ez csak egy előzetes, és még nagyon messze jár a kész játék képességeitől. Hát ilyet!

Higgyétek el: a Severance egy időzített bomba a játékok között, ami tavasszal robban...
És iszonyú nagyot fog szólni!

VargaB.

THRONE OF DARKNESS

★ Baldur's Gate Kuroszava módra

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Click Entertainment
Kiadó: Sierra
Web: www.sierraonline.com
Megjelenés: 2001. első negyede

Mindig azt szoktam mondani, hogy ha egy új játékot hardcore gémerek készítenek, akkor abból csak valami jó sülhet ki — persze ez nem jelenti azt, hogy mindig igazam is lenne☺.

Ettől függetlenül (és pont ezért) a Click Entertainment új játéka, a Throne of Darkness joggal pályázhat elsöprő sikerre a szerepjátékosok körében. Már csak azért is, mert a Click Entertainment két alapító tagja, Doron Gartner és Ben Haas eredetileg a Blizzard alkalmazottai voltak, és mindketten jelentős részt vállaltak az első Diablo elkészítésében — ám pont a Blizzard fejlesztői mentalitásával való szembenállásuk vezetett oda, hogy külön céget alapítottak. Hogy konkrétan mik voltak ezek a problémák, arról nem szól a fáma, elég az hozzá, hogy a Click azt tűzte ki céljául, hogy kifinomultabb, jobban kidolgozott játékokkal emeljék magasabbra azt a bizonyos lécet az elektronikus szórakoztatás terén. Persze, önmagukat ők sem tudják megtagadni, hisz folytatják a Blizzardra oly jellemző irányvonalat: maradnak a Fantasy birodalmában, abból is az RPG-k terén — de hogy mégse legyen olyan egyszerű a dolog, kell bele egy csavar. Ez a csavar jelen esetben mindenképpen kiemeli a játékot fajtársai közül. A ToD ugyanis a japán mitológia rendkívül gazdag birodalmában játszódik. Hoppá!



A Sötétség Trónja

Él egy legenda Japánban, melynek gyökerei még a Kami (az ős-lélek, amely minden élő és élettelen dologban ott van) korába nyúlnak vissza. Erről a legendáról ritkán beszélnek, és ha beszélnek is, akkor is csak suttogva, és sohasem éjszaka...

A Kami hanyatlásáról szól, és az oldalán harcoló hősökről, akik megküzdöttek a gonoszság urával, a pusztítás démonával, Maou-Hakaiki Zanshinnal.

A legenda Kira Tsunayoshi Sógun felemelkedésével kezdődik — Yamato páratlan hadurának, Kira Bennosukenek legidősebb unokájával. 50 évvel korábban, amikor Bennosuke hatalomra jutott, és Sógunná lett, felépíttetett öt kastélyt. Egyet Shourinzan szent hegyén, a legyőzött ellenfelek lelkének megbékítésére, és a saját oldalán elesettek dicsőségére, a másik négyet pedig a hegy lábánál a négy égtáj irányában, egyet-egyet mind a négy Isten dicsőítésére, akik hite szerint segítették őt hatalomra jutásában. Bennosuke négy legrátermettebb és legodaadóbb hűbéresét bízta meg, hogy őrizzék a négy alsó kastélyt a szentélyek vigyázójaként, és a birodalom védelmezőjeként egyaránt.

Bennosuke igazságosan és jóságosan uralkodott Yamato felett, a négy istenség pedig — Susano-no-mikoto, a Tenger és a Vihar Istene, Amaterasu-oo-mikami, a Nap Istennője, O-Kuninushi, a Föld Istene, és Raiden, a Villámlás Istene — Yamato leghatalmasabb isteneivé avanzsáltak, az emberek nap mint nap imáikkal dicsőítették őket.

Ahogy az évek teltek, az emberek egyre inkább elfeledkeztek a háborúról, és a harcok kínjairól. A kereskedelem virágzott, a földek bőségesen ontották a termést, és az emberek hite egyre inkább meggyengültek az Istenek iránt.

Bennosuke ideje leáldozott, trónján Kira Tsunayoshi vette át a helyet — rossz államférfi volt, és szánalmas vezető. Az államigazgatás felelőssége a négy Daimyo-ra hárult, míg Tsunayoshi csak saját jólétével volt elfoglalva — dekadensé, felszínessé és pazarlóvá vált. A nép elvetette saját törvényeit, és uralkodójához hasonlóvá vált — a normális élet nem vonzotta őket többé, hiszen a háborúk már oly messze tűntek — ideje volt a csillogóbb, nagyvilágibb életet élni...



Míg a négy Daimyo irányítása alatt a királyság virágzott, a nép egy új bálványt kezdett imádni: a pénzt. Az emberek már nem törődtek a Négy Istennel, akik segítettek rajtuk szükség idején — új, vészjósló isteneket kezdtek bálványozni, akik jobban illettek életvitelükhöz.



De az istenek büntetést róttak ki Tsunayoshi talpnyalóira és a hitevesztett népre egyaránt.

Egy reggel Tsunayoshi arra a szörnyű tudatra ébredt, hogy haldoklik — az Istenek megsúgták neki álmában, hogy minden éjjel meglátogatják, és kivágnak egy-egy szeletet a lelkéből, míg nem marad más belőle, csak egy egyszerű, üres húsbaba. Ez volt a megtorlás az ő, és emberei kicsapongásaiért. De még ekkor sem változott meg. Kiáltványt küldött szét az országban, hogyha akad valaki, aki meg tudja menteni életét, az jöjjön az udvarába. Sokan jöttek is, de senki sem tudott segíteni. Minden baklövés kivégzést vont maga után — az egyik kegyetlenség követte a másikat. Aztán egy nap egy szerzetes kért bebocsátást a palotába, azt állítván, hogy birtokában van a halhatatlanság elixírje — apró, ráncos embereke volt, a buddhista szerzetesek papi ruhájában. Gyorsan Tsunayoshi betegágyához sietett, és megitatott egy kortyot valami nagyon keserű italból a Sógunnal. Percek múlva a nagyúr szinte megfiatalodva kikelt az ágyból, és ordítva szakééért zavarta a szolgákat. Azt az éjjelt a Sógun és a szerzetes egymás és egy nagy adag alkohol társaságában töltötték. Hogy mi is mehetett végbe kettőjük között akkor éjjel, nem tudni... de a szerzetesnek sikerült felszítania Tsunayoshiban a hódítás és dicsőségszerzés tüzét...

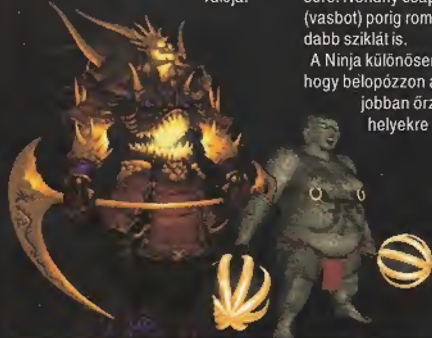
A következő napon a katonák felsorakoztak a Sógun és a szerzetes előtt. Valami megváltozott a nagyúrban. A szemében rosszindulatú tűz égett, ahogy végignézett seregén, és még a külseje is mintha átalakult volna. A szerzetes elárulta a Sógunnak, hogy lehetséges lenne nagy mennyiségben is előállítani az elixírt — azt kiporciózva a katonák között, biztosíthatnák a győzelmet bármely csatában. A Sógun tanácsadói megrettenve hőköltek hátra, amikor meglátták, milyen szörnyűséges mosoly futott át Tsunayoshi arcán ennek hallatára. A feljegyzések szerint mintha két démonszarv látszódott volna egy pillanatra a homlokán...

Többnyire mindenki egyetért abban, hogy ez volt az a pont, amikor a Sógun már nem ember volt többé — hanem a démoni Zanshin. Az elixír ugyanis ősi, Kínából hozatott varázstekercsek leírásai alapján készült — ha felszívódik, az áldozat halhatatlanná válik... de szörnyű áron. Az áldozat lelkén kapu nyílik, lehetőséget adva a gonosz szellemeknek, hogy elfoglalják a testet, és uralják örökre.

Azok, akik nem akartak inni a szerből, szörnyen meglakoltak: volt, aki a Nagyúr egyetlen kézmozdulatára kihányta a belső szerveit; másoknak egy láthatatlan kéz törte ki a nyakát

egy hirtelen mozdulattal; a többiek csontváza pedig egyszerűen kilépett a testükből, majd csonthalomként omlott össze. A katonák, elrettenve a látottaktól, megitták az elixírt. A bőrük hamarosan szürkéssé vált, az arcuk kísértetiessé, a szemükben rosszindulatú fény égett, ahogy a testükbe költözött gonosz lélek kitekintett a világba.

A hadúr négy részre osztotta szörnyű seregét, és megtámadta a négy Daimyot. Magához szólította a szerzetest és megparancsolta neki, hogy idézze meg a természetfeletti bestiákat, amelyek a föld mélyén nyugszanak. Ahogy a varázsszavak elhangzottak, a hegy szörnyű morajlás közben megremegett, és a Daimyok kezdték sejteni, hogy valami rettenetes készül. A rémek hatalmas robaj közepette keltek életre — a kapu, mely eddig lepecsételve állt, most megnyílt, és temérdek Oni (démon) szabadult a világra, vihácolva, tudván, mi vár az emberiségre. A Sötét Nagyúr megrészegült bömböléssel válaszolt a rémek ijesztő hangjaira. Emberi testéről lehámlott a hús, és előtűnt igazi valója.





A Daimyokat alattvalóikkal együtt lemészárolták — a falakat vér áztatta, levágott testrészek hevertek minden felé. A katonák hősiesen szembeszálltak a démonokkal, ám a túlerő maga alá gyűrte őket. Már csak egy Daimyo tartott ki az ellenséggel szemben, de ő is tudta, hogy hamarosan elbukik. Ám a démon-sereg egyszer csak megtorpant, és visszafordult — a Sötét Nagyúr nem ismervén még kellőképpen saját erejét, tudtán kívül visszavonta seregeit. A hajnal első sugarai áttörték az eget, és a Daimyo tudta: az Istenek adtak neki még egy esélyt. Egy esélyt a visszavágásra — egy esélyt a bosszúra. Maga köré gyűjtötte hét leghűségesebb emberét, és kiadta nekik a parancsot:

„Hozzátok el nekem Kira Tsunayoshi fejét! Az Istenek adtak nekünk egy utolsó esélyt - és nem bukhatunk el..."

A „Hét szamuráj"

A különleges témának köszönhetően a játékban generálható karakterek jelentősen eltérnek az RPG-kben megszokottól, de azért egy pár hasonlóságokat is mutatnak velük.

A Vezér a csapat legkarizmatikusabb tagja. Járatos a harci taktikákban, és stratégiákban, erőssége a védelem.

A Berzerkerrel senki sem veheti fel a harcot. Járatos a Nitouryu-ban (a kétkardos harcművészetben), szinte járatot vág az ellen sorában, mögötte csak úgy halomban állnak a levágott testrészek és a hullák. Erőssége a berzerker düh.

A Tégla a legerősebb az összes harcos közül, ereje szinte a démonokéval vetekszik. Képes ledönteni a legerősebb torlaszt is, nagyon jól használható eldugaszolt járatok megtisztítására, vagy éppen a hirtelen feltűnő, makacs szörnyek elintézésére. Néhány csapás a Kanabo-jával (vasbot) porig rombolja a legszilárdabb sziklát is.

A Ninja különösen alkalmas arra, hogy belopózzon a legjobban őrzött helyekre is, és kihallgassa az ellenség tanácskozásait, vagy ha a helyzet úgy kívánja, elintézze őket. Nem rendelkezik túl sok fegyverrel, de gyorsasága kárpótolja ezért. A Ninja a Sötét és Világos oldal mezsgyéjén leledzik, ezért nem csak a karddal és az íjjal bánik jól, de nagy szakértője az átokvetésnek is. Speciális képessége a láthatatlanság.

A Szamuráj a Vezér közvetlen beosztottja, ő testesíti meg a Bushidot, a szamuráj útját. Harci képességeit tökélyre fejlesztette, de mentálisan is nagyon jól képzett. Erőssége a fegyvernemekben való jártasság.

Az Íjász a harcos útjának követője, a Kyudo mestere. Az íjászat tökéletes művelője, nem kevésbé fontos, mint a közelharcosok, nyilaival messziről zúdítja a halált az ellenre. Nemcsak az íj mestere, hanem minden dobófegyvernek, úgymint Shuriken (dobócsillag), Kunai (dobótőr), Kabutowari (ez egy parittyához hasonló fegyver).



Végül az elmaradhatatlan Mágus, aki végigjárta a mágia apáról fiúra szálló tudományának rögös útját. Bár ő a legsebezhetőbb a partiban, hatalmas mentális erejével senki nem ér fel (ahogy ezt már a standard RPG-kben is megszokhattuk).

Az ellen ellen

Válogatott keleti szörnyekkel találkozhatunk a játék során, köszönhetően a japán kultúra színességének. Leggyakoribb ellenfeleink az árnykatonák lesznek, amolyan csontvázszerű lények, akiket a bennük élő démon irányít. Az árnykatonák vezetői, az árnyparancsnokok félelmetes harcosok, elpusztításukkal komoly morális gyengülést okozhatunk az árnykatonák között. Az árnykatonák közt lesznek íjászok is, akik a mi íjászunkhoz hasonlóan távolról sorozzák csapatunkat, sőt, némi mágiát is idézhetnek ellenünk.



A Sötét Hadúr legtermetesebb szolgái a Neanderkoponyák (☺), mágikus ötvözetei az óriásmajomnak és az embernek, egyetlen ütéssel képesek padlóra küldeni egy felnőtt embert. Szerencsére nem túl gyorsak, viszont semmitől sem félnek, így megfutamodni sosem fognak a harcban, halálig küzdenek.

Ezeken kívül még rengeteg fajta mitikus rémséggel találkozhatunk a játékban, a japán kultúra szinte összes szörnye feltűnik. Aki nem hiszi, járjon utána — vagy nézze meg a képeket!

Ami más...

A Throne of Darkness jópár olyan vonzó tulajdonsággal bír, ami kiemeli a tucatszerepjátékok közül. Sajnos már a hely is nagyon kevés ahhoz, hogy bővebben kifejtsem, ezért csak pár olyan dolgot tudok kiemelni, ami személy szerint nekem nagyon megragadta az érdeklődésemet.

Először is a mágia rendszere, amely a Ki (belső energia) használatára épül, és a keleti vallásokból jól ismert öt elem alapján orientálódik — több mint 75 féle varázslatot idézhetünk.

Ami szintén nagyon baráti, az a saját fegyverek készítése: a szörnyektől zsákmányolt fegyvereket és testrészeket (!) a kovács segítségével ötvözhetjük össze, így egy teljesen egyedi eszközt kapunk, amit el is nevezhetünk, vagy a későbbiekben akár továbbfejleszthetünk — valami hasonlót tapasztalhattunk a Diablo 2-ben is.

A multiplayer is nagyon csábítónak hangzik, egyszerre akár 35 játékos is összeröffenhet, négy különböző játékmódban, akár kooperatív, akár egymás elleni küzdelemben.

A képeket elnézegetve a grafikai megjelenítés talán egy kicsit elmaradottnak tűnhet, de legalább a hardverigény sem túl magas: P-II 266 32 mega RAM-mal már elég, de nem árt a P-II 300 sem, 64 mega RAM-mal, meg valami első generációs D3D kártya — ezzel a konfiggal viszont már tényleg ki lehet élvezni a játék minden látványosságát, legalábbis a készítők ezt ígérik.

Számomra a Diablo-t és Baldur's Gate-et ötvöző játékmenet, és a nagyon jól kezelhető interface is nagyon bejön, de úgy érzem, a fő vonzerő a nagyon alaposan kidolgozott történet lesz. A fentebb leírtak csak töredékei a teljes sztorinak, érdemes ellátogatni a játék hivatalos site-jára, itt egy halom információt szerezhetünk a hősökről, de már csak a történet miatt is érdemes megnézni.

Még rengeteg mindent írhatnék (és írnék is szívem szerint) a Throne of Darkness-ről, de sajnos a karácsonyi nagy játékdömping oltárán nekem is áldozatot kell hoznom, így egyelőre be kell érnetek ennyivel.

A lényeg az, hogy tavasszal egy igazán rendhagyó RPG-vel találkozhatunk. Nem biztos, hogy szebb, nem biztos, hogy jobb — de biztos, hogy más lesz, mint amit eddig megszokhattunk.

És néha ez is épp elég...

VargaB.

AMERICA

★ VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Data Becker
Kiadó: Data Becker
Web: www.game-america.com
Megjelenés: 2001. eleje





Hő te! Hőőő pacim! Állj csak meg egy pillanatra. Tudod a mai száguldó világban olyan keveset veszünk észre, de ezt itt előttem mégis érdemes jobban szemügyre venni. — morfondírozott az öregedő tehénpásztor, mialatt lekászálódott a lováról és közelebb lépett a két „Wanted" feliratú plakát között megbúvó harmadikhoz.

— Saját skalpomra mondom, ilyet én még nem láttam soha. Real-time stratégia a vadnyugaton? — motyogott az orra alatt, miközben ütött-kopott okuláréját igazgatta hályogos szeme előtt. — Ez már döfi! Mindig csak az a sok techno világ a büdös gépeikkel, fene a sok lézerbe meg atomba. Úgy unom mán' őket, hogy szívesebben teázok az apacsokkal, mint még egy olyat végigjátszani. De ez már végre más. Aha, milyen szép a drága, és látom az is ott...

Elbűvölő miliő

Hagyjuk most egy pillanatra magára a vén flótást, de ígérem lesz még róla szó... Tehát a Data Becker nemsokára egy valós idejű stratégiával fog kirukkolni, ami a múlt század Amerikájába kalauzol bennünket. Pontosabban az 1820-as és az 1890-es évek közé eső nagyjából fél évszázadba, a korai Egyesült Államok forrongó, vad és törvénytelen világába. Megtapasztalhatjuk milyen is a világ az indiánok, az amerikaiak, a mexikóiak és a fosztogató, garázdálkodó desperadók szemszögéből.

Ahogy egyre több és több Európából érkező telepes özönlött az újvilágba és hatoltak a kontinens szívébe Nyugat felé, úgy kellett egyre nagyobb kihívásokkal megküzdeniük. A vadon, a természet szeszélyei mellett az életben maradásért is meg kellett küzdeni, és akkor még nem is beszéltem az őslakosokról. Napnyugat felé haladva egyre növekvő számban élnek a vad indiánok, akik szívesen dobálnak kenyér helyett tomahawkot, Délen pedig a kaktuszok divatvilágát idéző öltözködésű, félbolond mexikánók várják elöltöltős mordályaikkal az embert.

Mit számíthatnak e kezdeti kellemetlenségek, ha igaz amit egyesek állítanak. Mégpedig hogy egészen Nyugaton, a kontinens másik felén zsíros földek és temérdek arany, rengeteg arany, szekérnyi arany, arannyi arany vár... A múlt században fellángolt aranyláz során az őshonos, eddig lótenyésztésből élő indiánokat egyre kijjebb szorították természetes életterükről.



Ők ezt túl későn vették észre, a tragédia elkerülhetetlenné vált. Mindezek alatt rengeteg kétes hírű alak tűnt föl a földrész minden oldalán, akik a gyors és könnyű meggazdagodás érdekében mindent, de tényleg mindent képesek voltak elkövetni.

Az amcsik Mexikóban egy hagyományos európai tradíciókkal és figyelemreméltóan nagy hadsereggel rendelkező nemzetet találtak. Makacs, eltökélt népek találkoztak a határon. A mexikóiak szent ügye, a független haza. Évtizedek óta hajszolják már, saját vezetőiket is sorra egymás után megbuktatva. Gyakoriak a kisebb forradalmak, felkelések, csak az a szerencséje a fehéreknek, hogy az ország szívében dúló harcok miatt nem tudnak nagyobb erőket kiparancsolni az újra és újra felvillanó határvillongásokhoz.

Mi a felhozatal?

A vidám háttér-információk után mit is tesz az asztalra a fejlesztőgárda? A képeket elnézve, és a demóval ismerkedve egy kiváló real-time stratégiát. Hangulata a történeti háttérbe ágyazva adott, éppen ezért kiváló. Grafikailag is röfi-döfi, akinek nem tetszik csak a száját jártatja feleslegesen, hehe... Persze tök 3D-és minden, meg ami kell. Ja, minimum konfignak alapból kell egy PII-266-os, hozzá hatvannégy mega RAM. Ez azért kezdésnek egy kicsit erős talán, de az is azt bizonyítja, hogy lesz látvány bőségesen.

A tutoriálokon kívül nem kevesebb, mint harminc pálya várja a játékosokat négy kampányba osztva. Természetesen lesz multi-player opció is, egyszerre akár nyolc embernek is, huszonnégy csak itt kipróbálható pályával. A fejlesztők állítása szerint különösen nagyon szemöldökot ráncolva figyelnek oda a mesterséges intelligencia fejlesztésére, ugyebár nem árt egy kevés kihívás... A diplomáciát nem elhanyagolandó, megtalálható lesz a szövetség és a kereskedelem opciók is, ami előrevetíti, hogy legalábbis a kampányokban nem csak az eszetlen fegyverkezés és háborúskodás a legfőbb ismérv.

Most pedig érdemes néhány szóban bemutatni azt a négy választható társaságot, amelyek oldalára állva eldönthetjük, melyik is áll legközelebb a szívünkhöz:

Az amcsik

Előnyök:

- Kiválóan védhető erődítményeik és modern fegyvereik vannak.
- Seriffek és az őrszemek különösen messzire látnak, ami fontos a felderítésben.
- A csapatok támadási és védelmi ereje függ a beállított formációtól.

Sajnos hátrányok is vannak:

- A modern fegyverek nagyon sok pénzbe kerülnek.
- A tüzérség és a lovasság képtelen átkelni az erdőkön, ezért nekik néha kerülőt kell tenniük. A folyókon való átkeléshez - ha nincs híd a közelben - csónakokat szükséges ácsolni.
- A felvett formációk gyakran nem segítenek, ha meglepetésszerű









támadás éri a csapatokat, vagy a városban állomásoznak.

Desperadók

vagyis a törvényen kívüliek

Előnyök:

- Stratégia? Miféle stratégija? Végtére is mi ebbő' élünk, lerohanunk oszt' jól szítcsapunk köztük!
- Míg a többi csapatnál a az élelemellátást a farmergazdálkodás jelenti, addig a banditák, hehe, csak isznak. Ez azt jelenti, hogy a kaja nagyjából automatikus.
- Egy ilyen fickó kiválóan kiismeri magát a robbanószerek világában, ugye az a sok vonat meg páncélszekrény. Így képes akkorát robbantani, mint egy ágyúlövés, de magánál az ágyúnál sokkal mozgékonyabb egység.

Hátrányok:

- Nincsenek fegyvergyáraik, ezért a puskákat el kell lopni.
- Nagyon gyeszora a védelmük. Ha nincs elég őrszem a kellő helyen, akkor köztük csapnak szíjjel...
- Mivel nincs technológiai fejletségük, csak úgy képesek nyerni, ha folyamatosan fosztogatják az ellenfeleiket.



Mexikólak

!Viva Mexico!

- Erős várak, ha ágyúkkal védik őket, szinte lehetetlen elfoglalni.
- A padréknak sokszor sikerül megnyerniük az ellenfeleket a mexikói szabadság ügyének (egy kis tequila segítségével ☺.
- A kibányászott arany automatikusan elraktározódik a megfelelő épületekben.

!Ay, caramba!

- Kis védelem a kémkedés ellen és úgy általában a harcban.
- Nem mindegyik képzett katona, vagy éppen az akkor pedig lehet, hogy a lovaglás tudományát nem tudta elsajátítani. Elképzelhető, hogy a lovas katona a hátasa nélkül jobban harcol!
- Igaz hogy nekik vannak a legjobban védett erődjeik, de ezek sem képesek túl sokáig ellenállni. Az egyetlen esély egy jól időzített kitörés...

A rézbőrűek

Előnyök:

- Ez előzőktől eltérően az indiánok át tudnak hatolni az erdősségeken és úszni a folyókon. Némely harcos képes magát bokornak vagy más természeti képződménynek álcáznia, így nagyon nehéz felfedezni. Az ellenségnek ☺.
- Ők az egyetlenek akik szedhetik a sátorfájukat, majd kedvük szerint lepakolhatnak ahová csak akarnak.
- Az indián sámán különleges erőknek parancsol. Képes esőt idézni a mezőkre terméshozam fejlesztése érdekében, sőt a vihart a sápadt arcúak nyakába varrni...



Hátrányok:

- Nincsenek lőszergyáraik, de természetesen jobban harcolnak, ha mégis villámló botok kerülnek a kezükbe.
- Semmiféle erődök vagy hasonló védelmek.
- Nyílt terepen esélyük sincs, csak a gyors visszavonulás a bozótosokba. Marad a gerillaharc!

— Hej, pacim, látod ezt? Megjelenés január, de lehet hogy később. Sebaj, addig úgysem nyugszom, amíg magaménak nem mondhatom! — motyogja izgatottan a vén cowboy.

— Öreg, húzd el magad, de gyorsan. Mindjárt megérkezik a vonat, és nem szeretném, ha itt találna! — így egy rosszarcú figura a közeli vasútállomás elől, aki eddig egy léggyel szórakozott. Sikerült a pisztolyának csövébe szorítania az idegesítő kis férget. Társa, aki mintha aludna, a lukas eresz alatt foglalt helyet, csak a kalapjába csepegő vizet issza ki nagy néha.

— Megyek, már megyek. De nehogy azt higgyétek, hogy esetleg könnyű lesz a szájharmonikás emberrel, hehehe... Meg aztán én is nemsokára megmutatom, mit tudok, hitvány desperadók!

Balage






sacrifice

SACRIFICE

★ Lelked rajta...



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Interplay
Web: www.sacrifice.net
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Most, hogy lassan a végére érünk az évnek, és januártól megkezdődik az új évezred — ki honnan számolja, lehet hogy egy éve már tart ☺ —, elgondolkodtam, mik is voltak a kilencvenes





évek legjobb játékai. Bocsánat, pontosítanom kell, nem biztos, hogy a legjobbak, hiszen egy ilyen értékelés mindenképpen szubjektív. Nevezzük őket a legmeghatározóbbaknak, amelyek új stílust alkottak, vagy a már meglévőeket emelték örökkön emlékezetes magasságba. Melyekre is gondolok?

Starcraft, Quake, Diablo, Tomb Raider és a Baldur's Gate. Ugye mindenki ismeri őket, de legalábbis hallott róluk? A stílusukon belül meghatározó súlyt nyomnak latba, ezt el kell ismernie mindenkinek, még ha nem is tartoznak a személyes kedvencek közé. Elnézést, ha kihagytam kategóriákat, például a nem real-time stratégiákat, a szimulátorokat, vagy a sportokat, de ezekben nem vagyok teljesen kompetens. Még egyszer hangsúlyozom: itt ez nem egy top10, vagy hasonló. Gondoljunk arra, mi lenne ha egy olyan emberrel kellene megismertetni a „PC játékőrült" érzést, akinek ez teljesen új és nem ismer semmilyen gamét. Egyébként, akinek van kedve és ideje, szívesen írhat nekem egy rövid e-mailt, mit is gondol erről, hogyan is alakul az ő listája.

Én ezeket ajánlom a kilencvenes évekből. Az új évtizedből pedig elsőként a Sacrifice-ot. A Sacrifice egy olyan mestermű, melynek a megjelenése sokkal távolabbra mutat a programok fejlődésében. A „hónap játéka" rovatban kapott helyet és ez természetes döntés volt a bemutatókat és az előzeteseket látva, de biztos vagyok benne, hogy az év egyik, ha nem „A" legjelentősebb PC-s játékprogramja. Nagy szavak ezek, nagy szavak, de én teljes mellszélességgel kiállok a véleményem mellett.

Csak kerülgetem itt a lényeget, de egy szó, mint száz: ez a game őrület! Szó szerint...

Sorsunk elrendeltetett

A kampány elkezdésekor kapunk egy rövid intrót, vagyis inkább outrót: Shakti egy csatamezőn kóborol, körülötte halott mindenki... Mellette repkedő famulusa azonban mégis észrevesz valakit, aki életben maradt. Mythras az, akinek elmondjuk mi is történt. Azt történt, hogy...És itt kezdődik a játék.

Shakti elbeszélése szerint ő egy kiátkozott, hontalan varázsló, aki felajánlja segítségét öt felsőbbrendű lénynek. Állításuk szerint istenek ők, halhatatlanok, akik időtlen idők óta viszálykodnak egymással, és egymás ellen. Mi döntjük el, kihez csatlakozunk, de minden megoldott küldetés után visszakerülünk az „Istenek kertjébe", folytathatjuk kiválasztottunk alatt a szolgálatot, de akár egy másik lénynek is hódolhatunk. Később bonyolódik a történet és úgy a múltunk, mint a jövőnk a kalandok során bontakozik ki nem kevesebb, mint ötven küldetésen át.

Születés és halál

A Sacrifice a legfurcsább RTS, ami valaha napvilágot látott. Első megdöbbenésemben majdnem felkiáltottam: milyen lehet az a stratégia, amelyben az egyetlen központi figuránkat úgy irányítjuk, mint Larát a Tomb Raider-ben?! Márpedig erről van szó. Shakti, aki a játék során egyre erősebb és hatalmasabb lénnyé válik, irányítja az általa megidézett lények seregét. Alapesetben körülötte csúsznak, másznak, fetrengenek, egyesek szárnyalnak, mint a vasárnapi sült csirkék, hogy aztán ha eljön az ideje, véres csatákban aprítsák az ellent.

A Single Player menüben egy három részre osztott Tutorial végigpergetése, egészséges háttérismeretet nyújt az irányítás elsajátításában. Sokkoló élmények egész özöne vár a kedves ismerkedőkre: a játék hihetetlen ötletgazdagságról nyújt tanúbizonyságot már itt is.

Famulusunk hathatós segítségével — ki mellettünk repked és igen fejlett egóval rendelkezik a szövegelését tekintve — pillanatok alatt megtanulhatjuk a játék kezelését. Karakterünket négy iránybillentyűvel mozgathatjuk — előre, hátra, oldalra fordulás —, az egérkurzort a képernyő tetejére-aljára tolva Shaktira ki-be zoomolhatunk, jobb és balszélre tolva pedig fordul a nézet.

A bal alsó ikonokkal a varázslatok csoportjait mutatja. Az első csoportban különböző lényeket lehet idézni, minél több pályát csináltunk meg, annál többfélét. A második csoport varázslatai főként a csatákban hasznosak, míg a harmadik adag a felhúzható építményeket mutatja. Mivel az oktatópályák tényleg annyira egyértelműek, felesleges lenne túl mélyen részletezni melyik varázslat mire való.

Inkább a tennivalókat próbálom egy picit bemutatni a pályákon, azt hogy mégis milyen alapstratégiát







használjunk. Ez nagyjából a következő: építsünk gyorsan a legközelebbi manaforrásra egy monolitot, idézzünk legalább egy-két manatermelő lényecskét, akik a közelünkben tartózkodva biztosítják a varázslatainkhoz szükséges energiát, majd kedvünkre teremtsük a lényeket, amennyiben lelkeink száma ezt megengedi. Hogy monolitjainkat megvédjük, legalább egy követőnket kössük az épülethez a „guardian" varázslattal, ki innen nem bír elcsatangolni, de sokkal erősebb lesz, és a haláláig védelmezi az épületet.

Mindenek alapja a lelkek feletti uralom. Ha egy lény elhalálozik, a testéből kibújik egy-vagy akár több



lélek is, ha hatalmasabb a teremtmény. A hozzánk lojálisak kékek, az ellenség narancssárga. A varázslónkkal, ha meglátunk egy elhalálozott harcosunk felett lebegő kék lelket, rohanjunk eszeveszetten érte, akit ilyenformán be lehet gyűjteni, majd újra manifesztálni egy választott lénytípus testébe. Az ellenséges lelkeknél már van egy kis probléma. A konvertálás varázslatot használva egy látványos térkapuból kiugrik a voodoo varázslónk, böszme nagy injekciós tűjébe szippantva a delikvenst rohan a főoltárunkhoz, ahol három társával automatikusan elkezdik megdolgozni azt feszítővasakkal és hegesztőpisztolyokkal a mi legnagyobb megelégedésünkre. Persze ez a „toborzás" hosszadalmasabb művelet, és ha támadás éri a doktorokat, ők rögtön menekülésre fogják a dolgot, de ez az egyetlen mód, hogy több lelkünk, ergo nagyobb seregünk legyen.

A varázslók elpusztítása, nem túl egyszerű feladat. Ha ugyanis Shakti, vagy az ellenséges vezér életereje elfogy, szellem képében visszarohanhat az oltárhoz, vagy a legközelebbi monolithoz. Itt pillanatok alatt feltöltődik az elvesztett energia és „újra" megszületik. Likvidálni úgy lehetséges végérvényesen a varázslókat, ha az ellenséges főoltárt elérve a „desecrate" varázslattal feláldozunk egyet követőink közül. Ekkor újra jönnek a voodoo dokik, akik hozzákezdenek az oltár lerombolásához, de befejezni csak akkor tudják, ha mi ilyenkor taszítjuk az ellenséges mágust szellemformába. Általában ezek szoktak lenni a küldetések céljai, és egyáltalán nem könnyű mulatságok.



Ha netán támadás érné az építményeinket, teleportáljunk azonnal oda (jön velünk az egész eszeveszett bagázs), mert pillanatok alatt lerombolhatják őket. Érdemes seregeinket a lények fajtájától függően csoportokra osztani, a jól megszokott Ctrl + valamelyik szám szerint, mert a legtöbb lénynek van valamilyen trükkös speciális képessége, amiket ezzel a módszerrel egyszerűbb alkalmazni.

Ja és végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, ha igazi mesterek





akartok lenni az irányításban, szerezzetek be egy háromgombos egeret, ugyanis nagyon nagy haszna van a harmadik gomb funkciójának. A jobb alsó sarokban állandó jelleggel látható térképen zoomolhatunk vele ki-be, ami jelentős segítséget jelent. Ha nincs ilyen egeretek, akkor bonyolultabb megoldásként a „Ctrl + egér a térképen, gombja lenyomva" megoldást kell használni, ez pedig kellemetlen és időigényes. Egyébként mindezek mellet felejtsétek el e periféria jelentősebb használatát. Ajánlatos törekedni egy jól beállított billentyűkombinációra, már keményen növesztek vagy két-három plusz ujjat a bal kezemre a már meglévő öt mellé, mert ennyi éppen csak hogy elég az irányításhoz, viszont így frankón gyorsan lehet reagálni „vészhelyzetekben".

Koncentrálj, vagy kikapsz!

Az előbb leírt néhány „trükkel" használati tanáccsal érdemes nekivágni a felemelkedés rögös útjának. Nem számítok kezdőnek az RTS-ek világában, speciel az agresszív, gyors támadások híve vagyok, de ez itt nem fog működni, mindig észnél kell lenni! Egy rosszul felállított védelmi vonal, vagy egy helytelenül kiválasztott célpont: az erők nem megfelelő irányítása könnyen a







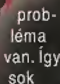
vesztünket okozhatja. Pillanatok alatt kereszttűzben állhat az ember, amikor egyébként is van gondja bőven...

Sőt, még egy jól kivitelezett támadás során is számolni kell veszteségekkel, vagyis valószínűleg nem egy kék lélek is megjelenik a csatamezőn, amiket azonnal gyűjtsünk be, és teremtsük újjá őket. Az igazi játéktapasztalatot viszont csak a gyakorlat teremti meg: a gyors helyzetfelismerést és azt, mikor milyen lényeket sorakoztassunk fel. Ha valaki megakadna a pályákon, tanácsolom, hogy mindig legyen egy előző mentése az „Istenek kertjében", így ha valakinél nagyon nem akaródzik a győzelemnek összejönnie, csak töltse vissza és válasszon egy másik istent, akinek a pályáján már talán sikerrel járhat.

Hiába a tuning, lassú a géped

Ne, nem kell kétségbe esni, nincs akkora nagy probléma. Az én középkategóriás gépemen gyönyörűen fut a Sacrefice, az első néhány pályán, amikor kevesebb lény és kisebb területek voltak, még 1024x768-ban is! Az installálás után, az első indítás során automatikus konfigurációra kerül sor a legoptimálisabb futás érdekében. Mivel az Optionsban a grafika területén elég sok változtatható lehetőség van, tapasztalatom szerint a felbontás mindenképpen maradjon legalább 800x600, és inkább a textúrákat, meg a különböző felbontási opciókat kell állítgatni, ha a futással



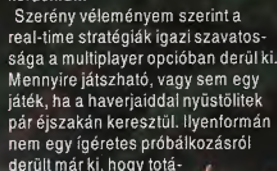


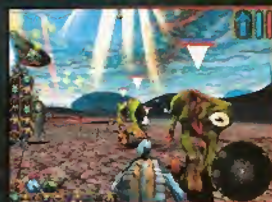
probléma van. Így sok lényeges erőforrás kihasználását állíthatjuk be mi magunk, amiktől látványos gyorsulás következhet be.

Véleményem szerint, amit ezzel a programmal kapunk, megmutatja mire is képes a PC a kétezredik év végén. A mellékelt képeket látván gondolom mindenki rácsodálkozik a grafikára, de játék közben olyan masszív sokkot kap a júzer, hogy az szinte elmondhatatlan. A színek, a mozgás, a fényeffektek, az ég — összhatásában egyszerűen lenyűgöző. A dinamikus mozgások, a színpompás és igencsak kegyetlen csaták, hm...ha valaki játszik vele, elkerülhetetlenné válik a tendencia, hogy utána ne a Sacrifice-hoz hasonlítson minden látványvilágra törekvő progit.

A dizájnerek beleadtak anyait-apait, az itt megalkotott világ abszolúte szürreális lett. Maga a nagymester, Salvador Dali is büszke lenne a végeredményre. Torz formák, idióta mozgások, rémálomba illő környezet jellemzik a Sacrifice-ot, mintha maga a Káosz fertőzte vidékeken barangolnánk, de olyan szemet gyönyörködtetően szépen...

A programozóknak van még egy igazán megdöbbentő állításuk. Mégpedig az, hogy a program dinamikusan változó grafikus motorja folyamatosan alkalmazkodik a hardverekhez, különösen a processzor sebességéhez. Úgy, mint egy nyíló virág, vagy inkább, mint egy csiszolódó gyémánt — hiszen már így is drágakőként ragyog —, a fejlesztők szerint a játék teljes szépségét — azt amit ők megálmodtak — egy 3, azaz három GHz-es gépen fogja elérni!!! Ma még egyszerűen nem létezik ilyen kaliberű személyi számítógép, de a Sacrifice motorja képes lesz kihasználni egy ilyen erőmű adottságait. Megáll az ész, ha gondoljátok, lehet tippelni! Vajon mikor lesz nekünk háromezer MHz-es gépünk?



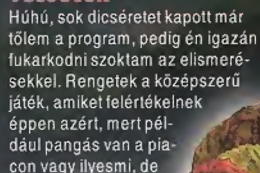


Vigyázó szemetek reá vessétek

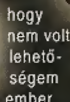
Húhú, sok dicséretet kapott már tőlem a program, pedig én igazán fukarkodni szoktam az elismerésekkel. Rengetek a középszerű játék, amiket felértékelnek éppen azért, mert például pangás van a piacon vagy ilyesmi, de ez a game tényleg csak a legnagyobbakkal állítható párhuzamba.

A lenyűgöző grafikáról már áradoztam, a hanghatások és a zenék is megérdemlik a maximum pontszámot. Az összes szereplő hangja, különösen az isteneké kiváló munka. A hanghatásokat, a varázslatok hangjait, a csatazajt, a pokolbéli szörnyetegek artikulátlan üvöltözéseit el sem lehetne képzelni másképp. A zenék sem csak valami hadd szóljon, hanem egyes helyeken techno, vagy kőkemény rock, de az eddigi legfelemelőbb indulót ebben a játékban hallottam, méghozzá Phersephoné pályáin. Szinte feszül az ember melle a büszkeségtől, ahogy vonul seregeivel, és az isteni szférákból szól a felemelő kórusmű...

Szerény véleményem szerint a real-time stratégiák igazi szavatossága a multiplayer opcióban derül ki. Mennyire játszható, vagy sem egy játék, ha a haverjaiddal nyüstölitek pár éjszakán keresztül. Ilyenformán nem egy ígéretes próbálkozásról derült már ki, hogy totális bukásra van ítélve. Mivel a Sacrifice annyira friss darab, hogy nem volt lehetőségem ember ellen kipróbálni, még nem tudok értékes kritikát nyújtani ebből a szempontból, mégis számomra elképzelhetetlen, hogy itt üssön be valami gikszer.

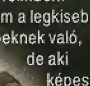






Új csillag született

Lépjetek be a Sacrifice bizarr, agyament világába és ámuljatok-bámuljatok. Még mindig nem sikerült eldöntenem milyen is a hangulata. Sokszor nagyon aranyos poénokat nyögnek be a famulusok, és a lények többségét sem lehet megállni mosolygás nélkül, de a csaták elborzasztóan kegyetlenek lettek, a látottaktól nem egyszer szinte megfagyott a vér az ereimben.



Nem a legkisebbeknek való, de aki képes elviselni a dantei poklok hangulatát, az csak bátran vágjon neki!

Ez a PC eddigi csúcsa, de legalábbis látványban mindenképpen! A következő négy oldalon található amerikai-orosz konfliktust meg hagyjátok pihenni, öt évvel ezelőtt az még jó volt ☺...

Balage



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Alapmű született – ez vitathatatlan!

végítélet

97%

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

★ Az oroszok már a spájzban vannak...!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.westwood.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: LAN, Internet

Bár a hidegháborúnak már régesrég vége, a szovjetek ismét támadásba lendülnek az új világ ellen. Természetesen ez csak fikció, manapság a szovjeteknek már a betevő falat megszerzése is komoly problémát jelent, de ez nem zárja ki a titkos katonai fejlesztések folytatását, amelyek továbbra is folynak, csak éppen egy kicsit szolidabb vastagságú pénztárcából pénzelve. Hát igen az amerikaiak előnye már behozhatatlan (kb. 50 év.). Egyesek szerint egy igen piszkos konspiráció árán megszerzett, UFO technológia tolja előre e nemzet technikai fejlődését. Ebben lehet valami kis igazság, gondoljunk csak bele tíz évvel ezelőtt elektronikai nagyhatalomnak számító Japán és az óriási Szovjetunió, mostanra technikailag milyen alacsony szintre degradálódott a U.S.A.-val szemben.

Hát végre itt van, a sokak által várt folytatás. Ha jól emlékszem az első epizódot ötször nyomtam végig. De hát „Carpe Diem.", tehát térjünk át az új epizódra. A történet a szokásos: Egy csendes szovjet invázió készül az U.S.A. ellen, mindez természetesen egy kis PSI terror segítségével (A szerencsétlen bábra gondolok a rakéta silóban.). Egy falka orosz légi jármű közeledik az U.S.A. légteréhez, amiről ott a túloldalon semmit sem sejtenek. Miközben a védelmi rakétasilókban dolgozókat pszichikailag befolyásolják, ezzel az invázió kezdetét veszi...

A játék az elődhöz mérten szintén két lemezen jelent meg, ez szinte hihetetlen, mivel a grafika és az animációk annyit javultak, hogy megkérdőjelezték a 2 lemezes kiadást. Nemhiába a Westwood-nál azért még akadnak emberkék, akik normális videó sűrítőt tudnak írni. A telepítő a szokásos cool designt kapta, bár az időlimites regisztrációs kód beírás egy kicsit idegesítő. Az átvezető animációk eszméletlen minőségűek, merem állítani, hogy a DVD szintet simán teljesíti és ami talán nem meglepő, a videó sűrítő nem licenselt, hanem a Westwood saját produktuma. A videókon szereplő színészek igen nagy nevek (A Westwood mindig is igen kényes volt az animációira.) A U.S. president például a Twin Peaks-ból ismert Laura Palmer apukája, a leglényegesebb a Tanya-t alakító Kari Wuhler, aki nekem nagyon bejön (őt többek közt a világhírű Sliders sorozatban láthattuk). A trace-elt animációk kifogástalanok, amelyek minőségét tovább fokozza a minőségi videó player. A multiplayer mód Interneten és helyi lokális hálózaton is elérhető. Sajnos a direkt kábel kapcsolat már aktualitását vesztette (Valószínűleg a nagy mennyiségű átszállítandó adat miatt.....) A grafikai felbontást maximálisa 1024x768-ig tudjuk feltornázni, de a program még itt is igen simán fut,









a teljes részletesség bekapcsolás mellett. A program grafikai motorja a Dune 2000-ből származik, amelyet egy kicsit leegyszerűsítettek, a megfelelően sima futás érdekében. A program a most debütált C-Dilla 2™ kódolással készült, amelytől a Macrovision a kalózkodás csökkenését várja.

Játékmenet

Single player üzemmódban a szövetséges és a szovjet csapatokat választhatjuk, de mint újítás van lehetőségünk egy tréning missziót is végigjátszani, ahol a játék kezelését maximálisan elsajátíthatjuk, amire nagy szükség is van, hiszen a program nagyon sok újítást tartalmaz. Az újítások nemcsak csapatszinten, de a fegyverzetben is jelentkeznek. Ezen kívül a felépíthető objektumok listája is szépen gyarapodott.

Allies csapat

Kezdjük talán a fő karakterekkel: Carville tábornok, ő az egyetlen, aki képes az oroszokat megtanítani kesztyűbe dudálni. A Texasból származó férfi, igen eredeti humora mellett, az Amerikai Hadsereg legmagasabb pozícióban lévő tisztje. A harctéren igen jól bevált taktikai szintjét, nem íróasztalok mögött ülve, hanem a harcok aktív részeseként csiszolta tökéletesre. Dugan elnök, aki a harcok idején az államok elnöke. Népszerűségét nem politikai múltja, hanem inkább fotogén arcának köszönheti. A szovjet támadás hatására azonnal döntésképtelenné válik, és csak jobb kezére Carville tábornokra számíthat, ha győztesen akar kikerülni az invázióból. Albert Einstein, az ünnepelt fizikus-géniusz, aki kissé túlméretezett haja alatt nem egy hétköznapi elme dolgozik. Az általa felfedezett chrono-technology által lehetővé vált egyes emberek és szerkezetek teleportáció által való gyors helyváltoztatása. (Sajnos ez igaz és az amerikaiak fel is használták a Philadelphiai kísérletben, ahol erős gravitációs hullámokat keltettek, ez által teleportálva egy katonai cirkálót, annak személyzetével együtt. A kísérlet végeredményét most nem firtatnám...) Eva hadnagy, ő igen messze van a harcterektől, talán még nem is érezte a puskapor illatát, de az igéző kék színű kontaktlencsével felszerelt hölgy az amerikai csapat „anyja". Ő irányítja a hadtestek mozgását és a technológiai fejlesztéseket, mivel az idők során igen jól kiismerte a szovjet harcászati taktikát. Tanya, az amerikai hadseregből „pattant" igen érdekes „G.I. Jane" stílusú hölgy, aki manapság a U.S. Army speciális alakulatánál tengeti napjait. Otthonosan mozog a szovjetek által megszállt vidékeken. Szerelembe azonban senki ne essen, mert Tanya nem egy kifejezett szobacica.



A szövetségesek által felépíthető objektumok a következők: **Air Force command**, amely tartalmaz egy radar egységet (ezzel az egész térképet átláthatjuk.) és megfelelő fel és leszállóhelyet 4db Harrier jellegű repülőgép számára. **Barracks**, a gyalogos osztagok kiképzési központja, innen kerülnek ki a harci kutyák, mérnökök, és a trooper alakulatok egyes katonái. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő" csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzéséig, némi időt nyerhetünk. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény, itt gyárthatunk a következő egységeket: Aegis cirkáló, Aircraft carrier, Destroyer, Dolphin. **Power plant**, a bázisunk energiaellátását szolgáló generátor, amelyből nem árt többet is telepíteni, a zökkenőmentes gyártás érdekében. **Refinery**, az egész bázis esszenciális tagja, mivel ez konvertálja az ércet creditté, ez igen lényeges mivel credit nélkül nem vagyunk képesek semmire. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, hadakozásaink során megsérült járműveinket eme objektum segítségével szervizelhetjük. **Chronosphere**, Albert Einstein elméletei alapján kifejlesztett masina, amellyel szinte villámgyorsasággal az ellenséges területre teleportálhatjuk magunkat, ezzel ott nem kis meglepetést szerezve. **Gap Generator**, a Tesla Coil-hoz hasonló szerkezet, amellyel a bázisuk felé lopakodó ellenség felé nagyfeszültségű ívet lő ki, akiknek ez „szenesedéses" élményt okoz. **Ore Purifier**, az érc feldolgozásának hatékonyságát növelő struktúra, ha először ide szállítjuk az ércet, akkor ugyanakkora mennyiségű ércből több creditet húzhatunk ki. **Patriot Missile System**, a légi elhárítás igen hatékony eszköze, amely a nemkívánatos repülőgépeket egy-egy rakétával köszönti. **Pillbox**, a gyalogos csapatok ellen nagyon hathatós védelmet nyújtó bunker, amely az egyszerű lőfegyveres katonák által igen nehezen bevehető. **Prism Tower**, az ellenség nyakába chromatikus sugárnyalábot lövellő szerkezet. **Spy Satellite Uplink**, eme objektum segítségével az egész térkép láthatóvá válik, de vigyázzunk, mert ha lerombolják, akkor ismét a sötétben tapogatózhatunk. **Tech Center**, egy speciális laboratórium, ahonnan a legújabb fejlesztések kerülnek ki, amelyeket mi a harctéren ki is próbálhatunk. **Weather Control**, ez az egység az időjárás befolyásolását hivatott végezni. Általa egy kisebb vihart, vagy éppen villámokat küldhetünk az ellenség táborára, ezzel nem kis meglepetést okozva.



A gyalogos alakulatok a következők: **GI**, jól kiképzett harcos, aki olajozottan végzi el az ellenség likvidálását gépfegyvere használatával. **Rocketeer**, egy Jet-packkal és bazookával felruházott katona, akit igen gyorsan az ellenséges terület fölé tudunk vezényelni, ezzel nem kis meglepetést okozva. Csak légvédelmi egységek tudják semlegesíteni ezeket az osztagokat. **S.E.A.L.**, egyelőre még titkosított, de a játék során mindenre fény derül. **Chrono Legionaire**, ez a katona a chrono warping ruhát visel, amellyel pillanatok alatt az ellenség háta mögött találja magát, eme kitűnő tulajdonsága miatt a támadása mindig váratlan és kiszámíthatatlan. **Spy**, szerintem a legjobb karakter, mivel könnyedén átjut az ellenséges vonalakon, ezzel technológiát és nem kis mennyiségű creditet szerezve. Viszont a harci kutyáktól óvjuk, mivel ezeken nem képes becsapni. **Engineer**, talán a legsokoldalúbb figura, aki képes az ellenséges épületeket elfoglalni és az esetlegesen előforduló aknákat detektálja és hatástalanítja azokat. Megemlíteném még a floridai pályán található varánusz gyíkot, aki mindkét csapat egyedeit megdézsmálja.

A szövetséges csapatok által használt járművek: **Chrono Miner**, ellentétben a normál miner-el ez az egység az ércet rögtön creditté alakítja és úgy tér vissza a bázisra. A jármű mozgása lehet automatikus, de a bejárt pályát maga a játékos is megadhatja. **Prism Tank**, egy



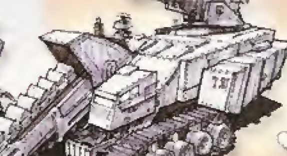


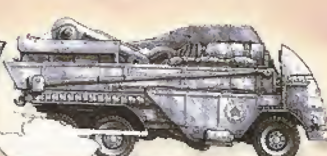


olyan speciális sugarat lő ki, amely ide-oda pattog ezzel az őrületbe kergetve az ellenséges alakulatokat. **Nighthawk Transport**, két rotorral felszerelt helikopter, ami 5 személy szállítására képes, mindezt az ellenséges radarok megkerülésével. **Mirage Tank**, ez az eszköz a rejtőzködés nagymestere, ha kell fává, kővé, bokorrá változik és az ellenség, csak akkor eszmél, amikor a lövedék már felé tart. **MCV**, a bázis mozgó magja e nélkül a jármű nélkül nem tudunk bázist létrehozni. **Infantry Fighting Vehicle**, egy univerzális harci eszköz, amely egy harckocsi alvázára épül, különlegessége viszont, hogy mindenféle, a missziók teljesítéséhez szükséges kütyüvel felszerelhetjük. **Harrier**, gyors légi csapásmérő repülőgép. Elsősorban kisebb osztagok bombázására használjuk. **Dolphin**, a speciálisan kiképzett delfinek, amelyek az ellenséget ultrahangtámadással semlegesítik, ezenkívül nagy hasznukat vehetjük az ellenséges szovjet tengeralattjárók felderítésében. **Grizzly Battle Tank**, a szövetséges erők standard tankja, amely nem túl jól áll ellen a szovjet tankok tüzének. **Landing Craft**, tengeri szállító jármű, ami 5 ember és egy tank szállítási kapacitással rendelkezik, partraszálló egységek számára kifejezetten hasznos. **Destroyer**, helikopterek és repülőgépek szállítására előkészített anyahajó, amely az ellenséges tengeralattjárók észlelésére alkalmas radarral van felszerelve. **Aircraft Carrier**, csak repülőgépek szállítására és kilövésére alkalmas repülőgép-hordozó. **Aegis Cruiser**, elsősorban felderítésre használható eszköz, amely a mindent lelő, ami a levegőben feléje tart, ezért légvédelmi feladatokra igen jól használható.









Soviet csapat

A szovjet csapat fő karakterei: Romanov Miniszterelnök, aki fanatikusan utálja az amerikaiakat. Még mindig az a meggyőződése, hogy Amerika tette tönkre az Orosz anyaállamot és ezért midenképpen bosszút kell állnia. Vladimir tábornok, a szovjetek legjobbika (az orosz harci kutya), aki az új földrészre lépve felfedezte az élet élvezetes oldalát, amelyek a pezsgő, autó, nők. Ezért előszeretettel fürdőzik, szilikon-betétes kebelcsodákkal, miközben Romanov forr az idegességtől. Minden élvezet és luxus ellenére a szövetséges csapatokat kegyetlenül eltiporja, ha teheti. Zofia hadnagy, aki kommunikációs tisztként Romanov jobb keze. A stratégiai hadviselésben szerzett tapasztalatai miatt választották az U.S.A. elleni invázió fő stratégiai vezetőjévé. Yuri, talán a legnagyobb különc a történetben, akinek a központi idegrendszerét génterápiával módosították. A módosítás által a hétköznapi emberek számára elérhetetlen pszichikai tulajdonságokra tett szert. Egy géppel összekapcsolva képes több ezrek tudatát manipulálni. Sajnos az előnyökkel némi hátrány is jár Yuri idegrendszere igen instabil és egy igen kis ingerlésre iszonyú dühvel, és agresszivitással válaszol.



A létrehozható szovjet objektumok a következők: **Battle Lab**, a legújabb fejlesztések helyszíne, amely által az alakulatok hozzájuthatnak a hi-tech military technológiához. **Cloning Vats**, egyfajta klónozó szerkezet, amelybe akár egy járművet helyezve egy az eredetivel teljesen megegyező másolatot kapunk, természetesen az eredeti példány megtartásával.



Flak Cannon, az ellenséges repülő objektumok kilövésére szolgáló egység, elsősorban a Harrierek és a Rocketeer-ek létszámának csökkentésére használhatjuk legjobban. **Iron Curtain**, egy igen effektív védelmi fegyver, ami egy erőteljes pajzsot hoz létre 3x3-as mátrixban, amely a földi célpontok támadásait 45 másodpercig visszaveri. A gyalogos katonákból toastert készít a rendszer. A víz alatti és a levegőben lévő objektumokra nincs hatással. **Nuclear Reactor**, egy nukleáris reaktor, ami remélhetőleg a Csernobili-nek egy továbbfejlesztett változata. Az egység igen nagy mennyiségű energiát képes termelni, viszont robbanás esetén igen nagy terület válik sugárfertőzötté és ez a fajta fertőzés igen gyorsan terjed. **Nuclear Silo**, a nukleáris fegyverarzenál fő darabja, amelyből az atom robbanófejjel ellátott rakéták indítása történik. A benn dolgozók élete nagy veszélyben van, még akkor is, ha esetleg nem következne be robbanás, mert a sugárszennyezés előbb-utóbb végezni fog velük. **Psychic Sensor**, egy igen érzékeny szerkezet, amely jelzi az ellenséges csapatok megmozdulását, vagy esetlegesen egy szuperfegyver bevetését. **Radar Tower**, amely használatával a szovjetek rálátást kapnak a világra.

Sentry Gun, az ellenséges gyalogos csapatok ellen igen jól bevethető robot lőfegyver, ami az ellenség populációjában igen nagy veszteséget képes okozni. **Barracks**, gyalogos katonák, mérnökök, harci kutyák kiképzésére alkalmas épület. **Fortress Walls**, az ellenség gyors előrenyomulását akadályozó barikád, amit akkor érdemes használnunk, ha „védő" csapat híján vagyunk. Ezzel a megoldással a leendő csapat kiképzéséig, némi időt nyerhetünk. **Con Yard**, építkezéseink fő alkatrésze, e fő blokk megépítése nélkül, garantáltan tető nélkül marad kis csapatunk. **Refinery**, hasonlóan az allies refinery-hez ez is kibányászott és beszállított ércet creditté konvertálja és minél több a creditünk, annál több játékszert tudunk építeni. **Naval Yard**, a tengeri flotta járműveinek előállítására szolgáló építmény. **Service Depot**, a szovjet járművek javítására szolgáló épület. **War Factory**, a háborús gépezetek tankok, ágyúk előállítására szolgáló építmény, viszont a szovjet épületről, léghajó indítására is képes. **Tesla Coil**, hatékony védelmi fegyver, amely a kiváló cseh feltaláló Nikola Tesla munkásságának egy darabját használja, mint fegyvert. A kibocsátott nagyfeszültségű elektromos ívek a földön közelítő ellenséget kis darabokra



szakítja. **Tesla Reactor**, Tesla technológián alapuló generátor, amely a bázis energiaellátását látja el.

A szovjet gyalogos alakulatok a következők: **Attack Dog**, az emberi szaglással ellentétben a kutyák messzi kilométerekről megérzik, ha valaki nem jó szándékkal közelít, legyen az Spy vagy csak egy gyalogos katona. Ezek az ebek egyetlen harapással végeznek az ellenséggel. **Conscript**, szabványos szovjet lőfegyverrel ellátott katona, akikről a háborúkban azt hitték, hogy kifogyhatatlanok. **Crazy Ivan**, ezt a típusú katonát a japánoknál kamikázénak hívták. (Természetesen ez csak akkor következik be, ha a telepített bomba mellet maradunk.) Ivan a pálya általunk kiválasztott részén képes bombát telepíteni, de Ivant felfejleszthetjük **Chrono Ivan**ná, aki pillanatok alatt a helyszínre teleportál és már telepíti is a bombát. **Desolador**, olyan katonai osztag, amely a normál terepet képes mocsárrá változtatni, ezzel akadályozva az ellenség előrenyomulását. **Engineer**, magas szinten képzett szakember, aki védtelen az őt ért támadások ellen, viszont képes elfoglalni és átvenni az irányítást az ellenséges objektumok felett, ezenkívül bombák és aknák hatástalanítására is kiképezték. **Tesla Trooper**, egy védőruházattal ellátott gyalogos, aki hordozható Tesla Coil-t visz magával, amit ha egyszer beindít, akkor nincs menekvés. Egyetlen módon pusztíthatjuk el, ha tankkal eltapossuk. **Yuri**, aki Tanya-hoz hasonlóan külön karakter, képes csupán a pszichikai erejével megölni az ellenséges katonákat. Ha PSI commando-ra fejlesztjük, akkor képes a gondolatai által C4-et materializálni és felrobbantani azt. Ezen kívül képes egyes csapatok gondolati irányítására is.

A szovjet csapat által használt járművek: **Armored Transport**, könnyű páncélzattal ellátott csapatszállító jármű, amely 10 katona, vagy 2 tank szállítására képes. **Amphibious Tarnsport**, hasonló csapatszállító jármű, légpárnás hajtással. **Dreadnought**: Igen kiváló légi elhárító eszköz, amely nagy hatótávolságú rakéták kilövésére képes. **Flak Track**, univerzális földi és légi támadások elhárítására, de ugyanakkor támadófegyverként is alkalmazható jármű. **Giant Squid**, egy a szovjetek által, genetikailag átalakított polip, amely gondolati irányítással az ellenséges hajókra vezérelhető, a támadás hatására azok sebessége lecsökken. Jól használható az ellenséges delfin és S.E.A.L. támadások ellen. **Kirov Airship**, egy tökéletesen felfegyverzett léghajó, amely az igen hirtelen támadások kedvelőinek lehet szimpatikus, nagy előnye, hogy nincs szüksége újraélesítésre. **MCV**, az allies csapat mozgó bázismagjával azonos. **Rhino Heavy Tank**, a szovjet hadsereg normál szabványosított harceszköze, amely páncélzata egy kicsit erősebb, mint az ellenséges csapatok hasonló tankjáé. **Sea Scorpion**, gyors vízi eszköz, amelyet tengeri és vízi célpontok ellen vethetünk be. Fő funkciója azonban a nemkívánatos rakéták megsemmisítése. **Terror Drone**, egy pókhoz hasonló (Az Intelligens robotok című filmben láthattunk valami ilyesmit.) kreatúra, amely az ellenséges járművekre kapaszkodik, és darabokra fűrészeli azokat. **Typhoon Attack Sub**, a szovjet flotta igen gyors és hatékony tengeralattjárója, amely a földi egységeket a deck-en elhelyezett gépágyúval, még az ellenség cirkálóit a torpedóival semlegesíti. **V3 Rocket Launcher**, nagy hatótávolságú ballisztikus rakétát is indítani képes kilövőállás, ami által kibocsátott rakéta igen nagy rombolást képes végezni. **War Miner**, normál ore gyűjtő és szállító jármű, amely egy 20mm-es gépágyúval van felszerelve, az esetleges támadások elhárítására.

A program lehetőséget nyújt két egymástól független hadtest mozgósítására. A hadtestek egyszerre képesek visszavonulni és beásni magukat. Az automatikus célzás és támadás igen nagy hátránya volt az első résznek, de az új részben a katonák és kutyák, de egyes járművek már rendelkeznek némi intelligenciával. Sajnos az elődnél, ha nem adtunk tűzparancsot és éppen a térkép egy másik szegletében hadakoztunk, akkor kis csapatunkat gyorsan „kinyírták", mivel ők önállóan képtelenek voltak a tüzelésre. Washington támadásakor nagyon nagyon-nagy újítást vehetünk észre amint belépünk a betonrengetegbe: A felhőkarcolókból és egyéb épületekből mesterlövészek ritkítják kis csapatunkat, ezért ezeken a részeken csapatszállító jármű használata javallott. A másik igen hathatós trükk, a civil lakóházak ún. bevétele (ebben az esetben, erődként használjuk a házakat, és onnan tüzelünk). Ez azért is praktikus, mert a ház bármikor elhagyható. Nagyon jó, hogy a fix telepítésű fegyverek, pl. Sentry gun hatósugara láthatóvá vált, ezzel megkönnyítve a megfelelő pozíció kiválasztását. A technológiai fejlettség még mindig a szövetségesek oldalán áll, de a nyers erő viszont továbbra is a szovjet csapaté maradt. Végre egy olyan programmal találkoztam, ami az elődjét felülmúlta és mégis megtartotta annak jó tulajdonságait. A menü zenéje egy kicsit metálos-Quake III érzést nyújt, de a minősége kiváló. A zenék nagyon kellemesek és egyáltalán nem zavaróak (vannak egyes programok, ahol az idegbeteg kalimpálás, nemhogy megnyugtatná, inkább összekuszálja a játékos gondolatait). A fegyverek hangja és a szereplők „oroszos" kiejtése mind-mind profi munkára utal. A második rész kiadása egyáltalán nem számít lerágott csontnak, a játék még élvezetesebbé érett. A nagyon sok újítás majdnem egy teljesen új játékot teremtett, amelyre nem egy könnyen lehet ráunni. Szerintem ez lesz az a játék, amelyhez nem fognak patch-et kiadni, de ha mégis az csak a multiplayer részt fogja érinteni. Aki szereti a C&C sorozatot és a Red Alert-et, akkor azok velem együtt bátran állíthatják, hogy megszületett az új etalonja a realtime stratégiai (RTS) játékoknak. Bár sokan próbálták utánozni, de szerintem ilyen légkörű és élvezetes program, mint a Red Alert2 nem igazán született, a többi klón pedig mindig is egy „gagyi kínai" svájci bicskára fog hasonlítani...

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

A játék hangulata továbbra is magával ragadó, ami manapság egyre ritkább...

végítélet

95%

SUDDEN STRIKE

★ Májá Bárbá

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Fireglow
Kiadó: CDV Software
Web: www.suddenstrike.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet



A Második Világháborút feldolgozó műalkotásoknak már se szeri se száma. Csak az elmúlt hónapban vagy három jelent meg. Lassan külön boltot nyitnak az ebben a kategóriában jeleskedő játékoknak. Dömping az van rendesen, csak tudjon az ember választani.

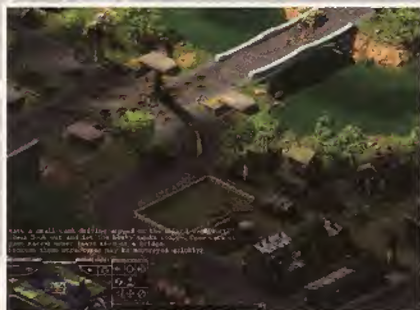
Maga a játék nem igazán eredeti, sőt ha azt vesszük nem is igazán új. Minden bizonnyal meghatotta az alkotókat a Cannon Fodder, mely még a békebeli időkben Amigán (ez egy nagyon régi masina) látott napvilágot, és aratott osztatlan sikert. A valós idejű stratégiai játékok-nevű rókáról, már ki tudja hányadszor, megint lehúztak egy bőrt. Az érdekessége ennek csupán annyi, hogy ez meglepően jól sikerült!

A „takás szerte" népszerű alkotógárda nem ijedt meg az árnyékától, és bebizonyította, hogy a távoli Szibéria napégette pusztáin is lehet nívósat alkotni. Pechükre éppen akkor jelentek meg, amikor a szoftver piac nagymoguljai szintén piacra dobták ugyanezt a korszakot feldolgozó saját játékaikat. Félő, hogy a nagy nevek között elkallódik ez az igen értékes program.

Mint a fentiekben említettem ez egy valós idejű stratégiai játék. Ellentétben a műfaj vezéregyéniségeivel, ebben az adaptációban nem mi irányítjuk a termelést. Ne is álmodozzunk arról, hogy gyárat, erőművet vagy bármi hasonlót építgetünk, hiszen ránk a játék csak a „hadműveleti parancsnok" illetve az ellenállás vezetőjének szerepét osztotta. Feladatunk nem más, mint az adott létszámmal teljesíteni az aktuális küldetést. Sajnos az „adott" szót itt szó szoros értelemben kell érteni, hiszen nem mi válogatjuk össze a küldetésekhez a résztvevőket, hanem kötelező jelleggel verbuvált „hadsereggel" kell megvívni harcainkat. Mondjuk, ha nagyon akarom, még lehet ezt is ideologizálni, mert az ellenállás nem igazán válogathatott a fegyvernemek, emberek, stb... között. Kár!

Miután megnéztük a meggyőző nyitó animációt, egy spártaian egyszerű menürendszer fogad minket. Nem csalás nem ámítás, a jobb fölső sarokban ott vigyorog a teljes settings menü. Beállíthatjuk a felbontást és slussz.

Kiválasztva a nekünk tetsző játékmódot (egyjátékos / többjátékos / valamint a karrier) és beállítva az egyes almenüket, máris figyelhetünk, hiszen az aktuális küldetés leírása következik. A három nagyhatalom (Németország, Szovjetunió és a Szövetségesek) szerepében tündökölve tizenkét küldetésen keresztül juthatunk el a végső diadalig. A feladatok igen nehezek, de változatosak. Nem alkotnak összefüggő történetet, és ez kicsit zavaró lehet, de nem vészes. Általában egyazon terepen több küldetést is végre kell hajtani, amiket az előző teljesítése után „meglepetés szerűen" közöl velünk a program. A küldetéseket nem egy előre eltervezett klisé szerint kell végrehajtani, hanem több megoldás is létezik, így igazán úgy érezhetjük, hogy a mi kezünkben van az irányítás és nem az a feladatunk, hogy kitaláljuk vajon mire gondoltak az alkotók. Igaz, hogy „Minden szentnek maga felé hajlik a keze", mert az alkotók, aránytalanul erősebbre tervezték a honi hadsereget. Ezért kezdetben a Szovjet hadjáratok választása kínálkozik a legkedvezőbbnek Miután megértettük a feladatot máris a küzdőtéren találjuk magunkat.





A játéktérre bemasírozó hadseregünket az aktuális ellenfél már ölelő karokkal várja. Miután átestünk a tűzkeresztségen, örömmel tapasztalhatjuk, hogy egységeink fejlődnek. Sajnos azonban ennek jelentősége elhanyagolható, hiszen igen magas az elhalálozási mutató. A nagy semmiből érkező gránátok ellen még a legképzettebb katonáink is védtelenek. Külön örömet okozhatnak az aknamezők. Bár néha jelzi ezt a program, mégis előfordul, hogy az út közepén kintfelejtett ketyere kedves kis mészárlást rendez az arra vonuló harckocsijaink között. Ha az utánpótlást szállító teherautóval történik ez a szerencsétlen baleset, akkor akár tölthetjük is vissza az előző mentett állást, mert esélyeink a túlélésre igen jelentős mértékben romlottak.

Ilyen mókát mi is tudunk, hiszen katonáink elhelyezhetnek aknákat, csak hát általában a kutya sem jár arra. Viszont fel is vehetnek, sőt kereshetnek is, aknákat, de ez igen lelassítja az előrehaladást. Mellesleg az aknamezőknek pont ez a célja.



Ha egységeink erősebb ellenállásba ütköznek, mint amire számítottunk, akkor kerülhet előtérbe a fedezékkeresésre vonatkozó parancs. Ez elsősorban városokban hatásos, mert így könnyebben térhetünk ki az ellenség látóköréből. Néha azonban ez túl jól sikerül, és innentől kezdve még cukorkával sem sikerül előcsalogatni rejtekhelyéről katonánkat.

Az irányítás a „pofon egyszerű" kategóriába tartozik. Nehézséget csak az okoz, hogy az egységek elfelejtik a nekik kiadott parancsokat. Például, ha helyváltoztatást végeznek, és rájuk klikkelek, akkor megint ki kell jelölni, hogy mozgásmódosítást akarok végezni, és csak utána adhatom meg az új irányt. Szerencsére a gyorsgombok javítanak valamit a helyzeten, így ez nem annyira életveszélyes. Az útkereső algoritmus is hagy némi kívánnivalót maga után. A boldog C&C időket idéző elkolbászoló egységek, az úttalan utakon veszteglő járművek, és a népi táncra emlékeztető csapatösszevonások mind-mind nagyban hozzájárultak kezdeti stádiumban lévő gyomorfekélyem kialakulásához. A tüzérség irányíthatósága megérdemelne egy külön fejezetet. Nem elég, hogy az automatikus tüzelés eredményeképpen gyakran szétlőnek mindent maguk előtt, beleértve a saját egységeket és a létfontosságú hidakat, de igen gyakran túllőnek a látóhatáron is. Bár kikapcsolható a fenti opció, akkor viszont tüzéreink az orruk előtt elvonuló tankhadosztályt sem veszik észre. Apropó köd; ez úgy látszik az ellenfélre nem vonatkozik, mert minden gond nélkül kilövik az egységeinket, akkor is ha nem láthatóak. Igazán soha nem lehetünk biztonságban.



A hadműveletek során igen sokszor találkozunk az ellenséges haditechnika jeles képviselőivel. Ami, a kezelőszemélyzet likvidálása után és saját embereinkkel feltöltve máris a mi oldalunkon száll hadba, így fordítva az ellenség ellen saját fegyverét. Ez gyakran döntő fegyverténynek bizonyul. A játékban egyébiránt majdnem minden, a világháborúban felvonultatott, haditechnikai eszköz megtalálható. A legtöbb szerepe egyértelmű, csak az utász csapatok megjelenése számít igazán újdonságnak. A hagyományos műszaki alakulatok szerepkörén kívül (hídépítés, műszaki zár telepítés, sérülések javítása) az utánpótlás feladata is rájuk hárul. Ők szállítják, és töltik fel a „fronton" harcoló alakulatok készleteit. Őket pedig a játéktéren véletlenszerűen elhelyezett ládákból tölthetjük fel. Általában a legválságosabb pillanat után érkező segítség is hoz magával némi készletet. Ha minden kötél szakad, akkor saját maguk is képesek lőszert „gyártani" mert, bár igen lassan — regenerálódik(?) bennük a muníció. Igen sűrűn lesz rájuk szükség, mert a javítás, és karbantartás nélkülözhetetlen a játék megnyeréséhez.



Ami a harckocsizóknak a műszaki alakulat, az a gyalogságnak az elsősegély állomás, jelen esetünkben a vöröskeresztes teherautó. Ha valakit meglőttek, és csodával határos módon túlélte, akkor itt veszik ápolás alá gondos kezek. Bámulatos gyorsasággal operálnak, mert pillanatokon belül ismét tettre kész a paciens.(ismerve az orosz korházi viszonyokat ez talán érthető is) Szanitéceinket az ellenség, felrúgva minden nemzetközi egyezményt, ugyanúgy megtámadja, mint bármely más egységünket.

Külön öröm számunkra a légierő megjelenése. Kérhetünk felderítést, ilyenkor egy gép elrepül az adott célterület fölé és ott egy remekbeszabott légibemutatót tart az alant bámészkodóknak. Ezalatt mi megszemlélhetjük a közönség elhelyezkedését, ugyanakkor tetszésnyilvánítás gyanánt kedves kis tűzijátékot rögtönöznek tiszteletünkre.

A sorrendben következő lépés ilyenkor kettős, mert dönthetünk a légi deszant bevetése mellet, vagy ha a helyzet súlyosabb, akkor jöhet a szőnyegbombázás. Ha





ejtőernyőseinkre bízzuk a helyzet gyors és hatékony megoldását, akkor szép hosszú vonalban rendezetten, katonáink alászállnak a fellegek közül, és beereszkedve a kéményeken ajándékokat rejtenek el a szunyókáló gyerekek csizmájában. Ó... Vagy birokra kelnek a lentiekkel. Mindaddig amíg földet nem érnek nyugodtan merenghetnek otthonmaradt szeretteik sorsa felett, ám a landolás után ádáz küzdelem kezdődik, és ilyenkor már nincs idő gondolkodni. Nekünk sincs! Bizony kevés légideszantos fog nyugdíjba menni a mi parancsnokságunk alatt álló hadseregből.

Válságos pillanatokban jól jöhet az égből aláhulló segítség. Nem elsősorban a fentiek áldására, vagy csodáira gondolok ezalatt, mert ennek szimulálására nem vállalkozott az alkotógárda. A szőnyegbombázást végrehajtó légiezredhez beérkező kérelmeket nagy türelemmel és műgonddal kezelik. Csak szépen, lassan lehet egy ilyen akciót megtervezni. Így néha hosszú percek telnek el, amíg a repülőgépeink kellemes motorzúgását meghallhatjuk. Gyakran azonban késve érkeznek, és az ellenfél már rég tovább vonult a célterületről, mert hadaink nem tudták ott tartani őket. Kijelölhető hogy hány gép végezze a hadműveletet, de nem árt azonban takarékoskodni, mert csak igen korlátozott számban áll rendelkezésünkre ez a fegyvernem.

A grafikai megvalósítás előtt le a kalappal. Meseszép. A tereptárgyak kidolgozása igen részletgazdag és jól animált. A teljes játéktér interaktív, tehát minden szétlőhető. Illetve majdnem minden, mert a természetvédők itt is utat törtek maguknak. Az erdők és a fák valami földöntúli ellenállást tanúsítanak, hiszen a legvadabb légitámadás után is rendületlenül fotoszintetizálnak tovább. Rengeteg gondot okozhat, a különböző tereptárgyak takarásában bujkáló egységeink abszolút megtalálhatatlansága. Miután tovább vonult a hadsereg, csak akkor vehető észre, hogy valaki lemaradt.

Az átvezető animációk frenetikusak, és kiválóan illeszkednek a játék menetéhez. Mindenképpen érdemes végignézni, mert remek bevezetőt nyújtanak a soron következő hadműveletekhez. Meglepő volt számomra, hogy a teljesen ismeretlen grafikusok ennyire hangulatos, és kiváló minőségű animációkat készítettek. De miért ilyen rövidek?

Zeneileg sem marad el a napjainkban elvárható színvonaltól. A hadműveletek közben felcsendülő melódiák kellemesek és egyáltalán nem zavaróak. Az efektek is igen kitűnőek, bár a fegyverropogás kísértetiesen emlékeztet egy zacskó kavics rázogatása által előidézett hanghatásra.

Minthogy, a minimum követelmény alacsony, így a kevésbé izmos vas birtokosai sem nélkülözhetik ezt a gyöngyszemet. Szokatlan manapság az ennyire jól optimalizált program, hiszen a „Írjunk rá nagyobb minimumot" — mentalitás lassan már szinte kötelezőnek mondható.

Álljon itt néhány probléma. Bizony ezt stratégiai játéknak szánták, de nem az lett. Minthogy nagyon gyorsan történnek az események, nem igazán lehet jó, vagy legalábbis elfogadható taktikát alkalmazni. A fent már emlegetett útkereső algoritmus színvonalára jellemző, hogy például egy konvojban haladó harckocsioszlop első tagja meglátja a célpontot, megáll és elkezdi lőni azt. Eddig nincs is probléma, hiszen jól teszi, csak a mögötte jövők kezdenek el őrült módjára kiutat keresni, s így lesz egy tankunk, ami lő, és amit az ellenség teljes tűzereje igen rövid időn belül átsegít a túlvilágra, és lesz egy rakás másik tankunk, amik eszeveszettül próbálja megkerülni a harcolót, és egymást. Könnyeket csalhat az arcunkra, hogy ha a fenti manővert gyalogosok kíséretében követjük el, mert a lövészek is teljes értékű területet foglalnak el, így egyazon útvonalon nem tartózkodhat harci jármű és katona. Még szerencse, hogy a tankok nem tapossák agyon őket. A teherautók által vontatott egységek hadrendbeállásának ideje elég magas, így közvetlenül ütközetbe küldeni őket öngyilkosság. Inkább csak a front mögül pufogtassanak. Jobb az ott nekik. A másik gondom nekem csak a bevezetőben említett kötött egységekkel volt, de ez teljesen szubjektív vélemény, mert lehet, hogy valakinek éppen ez tetszik. A fenti problémákat egy jól sikerült patch talán kijavítja, hiszen volt már rá példa.

Végezetül hadd kívánjak minden kedves olvasónak boldog karácsonyi ünnepeket, és sok sikert a tucatszám megjelenő stratégiai játékok helyes kiválasztásához. Ha félre tudjuk tenni előítéleteinket, és nem a nagy nevekkel fémjelzett, néhol igen silány minőségű játékokat választjuk, rendkívül kellemes élményben lehet részünk.

p.b.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Jobb MI-vel akár stratégiai etalon is lehetett volna...

végítélet

89%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf.132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100,-Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	00/01	398,-
99/2	398,-	00/02	796,-
99/3	398,-	00/03	796,-
99/4	398,-	00/04	796,-
99/5	398,-	00/05-06	796,-
99/6	398,-	00/07	796,-
99/7-8	576,-	00/08	796,-
99/9	398,-	00/09	796,-
99/10	398,-	00/10	796,-
99/11	398,-	00/11	796,-
99/12	398,-		

CALL TO POWER 2

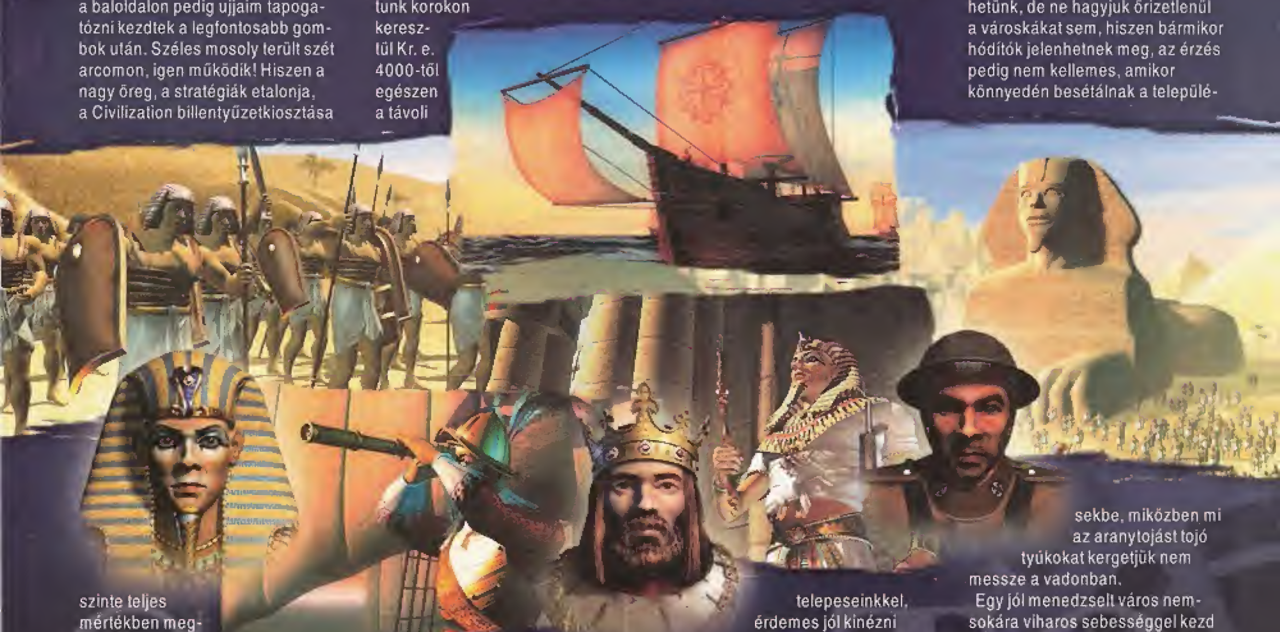
★ Civesen játszok veled...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Activision
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 266, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: LAN, Internet





Nehéz olyan játékról írnia az embernek, amiről csak és kizárólag a nagyhírű elődök jutnak eszébe. Az első betöltés után őszintén megdöbbentem. Jó pár éves emlékek elevenedtek fel lelki szemeim előtt, kezeim öntudatlanul is felvették a billentyűzeten jól megszokott helyüket. Az egységek irányításához a jobbszélen, a baloldalon pedig ujjaim tapogatózni kezdtek a legfontosabb gombok után. Széles mosoly terült szét arcomon, igen működik! Hiszen a nagy öreg, a stratégiák etalonja, a Civilization billentyűzetkiosztása szinte teljes mértékben megegyezik a mostani játékéval. Ó, de nemcsak ez egy egyetlen élmény, amiért elfogja a "mintha már ismerném ezt" érzés a Call to Power 2-vel ismerkedőket.



Népek sokasága

Mind az Options, mind pedig a New Game menüpontban jól felosztott, átlátható módon beállíthatjuk kényünk-kedvünk szerint a legapróbb lehetőségekig szinte mindent. Elkezdve az ellenfél lépéslehetőségeitől, keresztül a csaták erőszakosságán át, egészen mondjuk addig, hogy milyen is legyen a világtérkép beosztása. Ha még mindig túl soknak tartjuk a bekövetkezhető véletlenek számát, itt a New Game-ben található pálya editorral fabrikálhatunk magunk, illetve barátaink számára kihívásoktól hemzsegő világokat.

Nem kevesebb, mint negyvenegy nemzet fiai közül - sőt lányai is, figyelembe véve a feminizmus kihívásait - választhatjuk ki, kiket irányítunk korokon keresztül Kr. e. 4000-től egészen a távoli jövőig. A célok között szerepel, civilizációnkat milyen módon fejlesztjük, a tudomány, a haderő vagy a gazdaságilag legerősebb népet teremtjük meg.

Az irányítás

Azok, akik még nem játszottak hasonszőrű játékokkal, talán ijesztő lehet az opciók sokasága. Ezzel szemben pillanatok alatt meg lehet tanulni. Jobb oldalt lent található az irányítás kulcsa. Kiválóan megtervezett és csoportosított, menükbe rendezve. A különböző kategóriákra kattintva megjelenik az adott rész - talán a Windows varázslókhoz hasonlítható - menedzsere. Részletest bontást kapunk minden információról, amit mi is állíthatunk de érdemes használni a jól működő automatikus fejlesztéseket. A városok építkezésénél ajánlatos ezt bekapcsolni midig bekapcsolni.

Alapvető, jól bevált fogásként minél hamarabb alapítsunk városokat a telepeseinkkel, érdemes jól kinézni milyen területen, mert a gazdag nyersanyagok értelemszerűen jobb fejlődést biztosítanak, ugyebár. Ha ez megtörtént csináljunk egy-két kezdetleges katonai egységet, akikkel felfedezhetünk, de ne hagyjuk őrizetlenül a városkákat sem, hiszen bármikor hódítók jelenhetnek meg, az érzés pedig nem kellemes, amikor könnyedén besétálnak a településekbe, miközben mi az aranytojást tojó tyúkokat kergetjük nem messze a vadonban.

Egy jól menedzselt város nemsokára viharos sebességgel kezd fejlődni, a populáció nagyságát a város felett látható szám mutatja. Ne



feledkezünk meg a világcsodákról sem, amik nagy bónuszokat adnak népünknek. Tudományos kutatások pókhálószerűen fonódnak össze, azt hogy mi miből következik az úgynevezett Nagy Könyvtárban olvashatjuk el. Feltalálásainkból fejleszthetünk újabb és újabb egységeket, ami keresztülvezet minket a fejlődés rögös útjain.

A scenariók

A Call to Power 2 négy előre megtervezett világgal is szolgál, melyeknek előzménye előre megalkotott. Izgalmas kihívásokat rejtenek magukban, sőt lehetőségeink így is szinte korlátlanok a további folytatást illetően.

Nagy Sándor: Kr. e. 334 májusát írjuk, Ázsia határában állsz seregeid élén, készen állva, hogy lerohand a Perzsa birodalmat. Apád, Filipposz erős nemzetet kovácsolt a macedónokból, de sajnos meghalt mielőtt megtámadhatta volna a perzsákat. 21 évesen, fiatalon öröklöd a trónt apád veterán harcosaival a szolgálatodban, kik készen álnak bármire. Az elmúlt két évet az erőgyűjtéssel töltötted, de most itt az ideje ott folytatni, ahol apád abbahagyta. Perzsia már nem ragyog régi fényével, de még mindig olyan lenne a támadásod ellene, mintha egy légy vonulna az elefánt ellen. A tények ellened szólnak, de a világ még nem látott olyan tehetséges és bátor hadvezért, mint Nagy Sándor.

Ahhoz, hogy nyerni tudj, hatvan győzelmi pontot kell összegyűjteni. Ez háromféleképpen lehetséges. 1. Találj magadnak egy feleséget, aki fiat szül neked. Minden születésnapján kapsz pontokat, majd ha tizenkét éves lesz az utódod, plusz öt pont a jutalom. 2. Szövetkezz, vagy igázd le az ellenséges népeket, de ezt a fajta ténykedést a perzsák nem fogják jó szemmel nézni. Ha legyőzöd mind a tizenhárom barbár törzset, szintén győzelmi pontokat kapsz. 3. Foglald vissza a perzsa befolyás alatt senyvedő városokat a győzelemért.

A csodálatos szamurájok: Japán középkorában Te egy Katana nevű ronin vagy, egy független hadvezér. A környéken élő parasztok életét megkeserítik az itt garázdálkodó banditák. Lehetetlen legyőzni a haramiákat egymagadban, délről indulva kutasd fel a hét legendás hírű harcost - a la' Kurosawa története, vagy a jobban ismert vadnyugati változat, a Hét Mesterlövész - , akik segítségével már nem lehet probléma néhány gonosztevő... Itt nem lehet építkezni, csak a tűz és az acél törvénye számít. Egyetlen esélyed, ha minél magasabb szintű harcost faragsz Katanából.

Hidegháború: 1954, a nukleáris háború küszöbön áll két nemzet között. A rakéták orrai a nagyvárosok felé mutatnak. Sikerül e kémeidnek megtudniuk az ellenséges rakéták adatait? Próbáld meg elpusztítani egy kör alatt az ellenséges tengeralattjárókat, és talán nem pusztul el a világ a harmadik világháborúban.

A világtérkép: ez a pálya a Föld térképén játszódik, maximum nyolc birodalom küzd a legnagyobb hatalomért, tiéd a lehetőség

Rókabőr ez, de nagyon

A fekete levest a végére hagytam. Ha igazán őszinte akarok lenni, akkor csak annyit mondhatok, hogy az egyetlen, amiért érdemes megnézni a Call to Power 2-t, azok az animációk. Az intró szimpatikus és szép, különösen az emberek megjelenítése. Sok átvezető animációra is igaz ez, kár hogy túl rövidek.

A program grafikailag olyan, mintha visszamaradott volna a fejlődésben. A Civ-ből és például a játék első részéből megismert körökre osztott birodalomépítő ez, de sajnos ugyanolyan színvonalon. Hihetetlen ezt kimondani, de kinézetre az öt évvel ezelőtti látványvilágot hozza. Most képzeljétek el, indítás után megjelenik a képernyő kilencvenkilenc százalékát befedő feketeség, vagyis az ismeretlen földek. Ennek közepén egy kiskörömnyi színes paca. Ja, ott vannak még a telepeseink is, pár pillanat fürkészés után ez már egyértelmű. Egyszerűen siralmas, már vártam a csatáknál, hogy az elpusztuló egység egy gomolygó füstpamaccsá váljon. Micsoda meglepetést okozott a megnyíló ablak! Persze itt sem kell vizuális erekcióra számítani: primitíven animált küzdelem ez, szánni való megjelenéssel.

A hangok teljes mértékben kihasználják a PC speaker adta összes lehetőséget, a másodpercnyi hanghatásokat egy kínai piacon árult zsebzongora is hasonló teljesítménnyel adja vissza. A zenék felejtésre ítéltettek, az eredetiség minden jellemvonását nélkülözik.

Mivel ugyanilyen játékok, ideírom még egyszer: UGYANILYEN játékok évekkel ezelőtt megjelentek, a csomagolásra nyugodtan ráírhatták volna: best before Civilization.

Balage

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Vérszegény másolat eredeti ötletek nélkül

végítélet

58%

CULTURES

★ Kultúrális forradalom – a magad módján

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Funatics Development
Kiadó: THQ
Web: www.funatics.de
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Amint ránéztem, rögtön kitört belőlem a felismerés, -Hiszen ez a Settlers-. Aztán egy kicsivel később (amikor már jobban összebarátkoztunk) rá kellett jönnöm az igazságra, miszerint eme programnak mindössze annyi köze van a Settlers-hez, hogy a grafika és a játékmenet néhány eleme kísértetiesen hasonló.

Nem tudom ti miként vagytok ezzel, de én úgy gondoltam, hogy a Blue Byte sikerprogramjánál összetettebb játékot nem lehet készíteni. Nos, ez volt az én nagy tévedésem! Az első pillanatokban azt gondoltam, hogy kapok egy újabb klón játékot, melyben maximum csak a nagy elődöt néhány hibáját orvosolták. A program bűbájosan szép és hihetetlenül összetett (legalábbis számomra), számtalan a variációs lehetőség és a játékmenet is nagyon szerteágazó. Senki ne ijedjen meg, ez sem annyira bonyolult, mint amilyennek az első pillanatban látszik. Ahhoz, hogy belejöjjünk a játékba „csak" az alapokat kell elsajátítanunk és a többi már megy, mint a karikacsapás.

Egy kis társadalom fejlesztés...

A pályákon a kezdetekkor kapunk két-két emberpárt, két férfit és két nőt (esetleg többet is). A férfiemberéké lesz a nagyobb szerep, de a hölgyeményekre is hárul néhány feladat. A munkatevékenység, harc, diplomácia és technológiai fejlődésünk terén a különböző mesterségek fejlesztésével érhetjük el mihamarabbi eredményeket. A következőkben leírtak szerint, pillanatok alatt elsajátíthatjuk a legfontosabb teendőt, a civilizálást. Nézzünk egy egyszerű honpolgárt (civilian) Sven-t, aki a hétköznapjait az asszonykák hajkurászásával tölti. Először az építőmesterrel (őt rögtön megkapjuk) építessünk fel egy otthont. A nyersanyagokat eleinte a hajóról (erről az intróban mindent megtudhatunk) hozzák a mesterek és a begyűjtött nyersanyagok is innen kerülnek kiosztásra, legalábbis amíg el nem készülnek az első raktáraink.

Ezek után rögtön megjelenik a programban legfontosabb szerepet játszó épület, amely a vadászkunyhó (huntersman tent). Miután ezt is felhúztuk, a jobb egérgombbal Sven-re kattintva, válasszuk ki a munkaválasztás menüt (change profession). Itt láthatjuk a rendelkezésünkre álló mesterségeket, melyekből vegyük elő a vadászt. Állítsuk be a change workplace menüben az új vadászunk munkahelyét, ami természetesen a vadászkunyhó lesz. Sven szépen elkezdi leöldösni a mezőn ugrabugráló nyuszikat, vaddisznókat és bambikat. Minden egyes állatka leölése után a feldolgozott hússal és bőrrel gyarapodik a készletünk, valamint egy százalékjelző is elkezd Sven neve mellett felfelé kúszni. Amint ez eléri a száz százalékot, ő a szakmájának mesterévé válik (master hunter). Ezáltal gyorsabban képes szállítani a nyersanyagot és több cuccot is bír el. A következő lépésben keressünk párt szegény magányos Sven-nek. Fogjunk egy asszonyka jelöltet, aki természetesen még egyedülálló. A hölgyet küldjük be az előzőleg megépített otthonba (assign home). Következő lépésben küldjük el a kislányt a keményen dolgozó Sven közelébe és kattintsunk a párkeresés ikonra (search spouse). Nem meglepő, hogy egy pillanattal később heves smárolásnak lehetünk szemtanúi, azaz megszületett a leendő férj és feleség. Sven ezek után odaadó férjként elvégzi a családalapítás legfontosabb teendőjét. Az asszony házába hord 5 egységnyi élelmet. Ha ez megtörtént a hölgynél egy újabb ikon jelenik meg, ahol meghatározhatjuk a születendő kis vikingünk nemét (get a boy - get a girl). Miután ezt is megválasztottuk, a pár bevonul a házba és jön a 18 éven felülieknek részére szóló rész. Alig egy pillanattal később már meg is van az új jövevény, mégpedig a kívánságunk szerint fiú vagy lány. A kicsik igen gyorsan nőnek, kb. 20 percnyi játék után kereshetünk is munkát a számukra. Ugyanezzel a módszerrel leszünk képesek az összes többi munkát kiosztani és azokat felfejlesztve családokat alapítani. Mindig felépítjük a munkahelyet (Pl.: molnár (miller) — malom (mill), gazda (farmer) — farm (farm) stb.).



A leglényegesebb az, hogy családot csak az a férfi alapíthat, aki saját szakmájának mestere és a feleség házában legalább 5 egység élelem van. Vigyázzunk, mert ha pont rossz időben látogat haza a férj, és bár az élelem megvan, de a feleség nincs otthon, az éhes munkásember magába tömhet egy (vagy több) egység kaját és ilyenkor várhatunk, amíg a családfő újra nem pótolja azt. Egy bizonyos időegység letelte után a családok megint készek a gyermekáldásra, a lényeg hogy megfelelően tervezzük a családokat, és nehogy nő vagy férfitúltengés miatt essünk csapdába. Egyébként is meg kell, hogy említsem a falnivaló jelentőségét, ugyanis az egész játékunk gerincét ez jelenti. Nagyon ügyeljünk rá, hogy az egyre növekvő populációnk megfelelően legyen ellátva. Ezt a kiegészítő épületek folyamatos fejlesztésével és az így elérhetővé váló újabb tápláléktermelő helyek felhúzásával tehetjük meg. A vadászkunyhó után építhetjük a farmokat, ahol búzát termelnek, azután mindezt vihetjük a malomba megőrölni, és legvégül ebből megsüttethetjük a kenyeret a péknél (bakery). Nem lesz nehéz rájönni, hogy ha valami nem megy, akkor mi a baj. Az épületekre kattintva láthatjuk, hogy ha például a pék munkájához liszt kell (a malomból) és víz, azaz szükségünk van egy kútra, melyet a víznyelők és tavacskák közelében építhetjük. Végül a





munkánk megkönnyítésére megkapjuk az iskolát, ahol bárkit néhány pillanat alatt kiképezhetünk mester szintre vagy akár megváltoztathatjuk a munkáját is, de csak a sorrendben utána következő felé (farmer > molnár > pék). Aztán ha ez még mind nem elég, akkor nekifoghatunk vízgődröt ásni a pékségünk mellé vagy utakat létrehozni, hogy gyorsabban haladjon a munka. Ezt a felsorolást egyébként még jó néhány oldalon át folytathatnám, hiszen egyszerűen elképesztő variációs lehetőségek nyílnak fel előttünk a játék folyamán.

A következő érdekes lépés a kereskedelem. Ezt a Scout segítségével kezdhetjük el. Először küldjük el őkelmét felderítő útra, és ha megtaláltuk a másik népet, építsünk a közelébe egy postát (built a post). Ezekre kattintva megjelenik a posta közelében található árúk összessége, melyekkel később kereskedhetünk. Változtassuk meg a Scout—ot és képezzük át a carrier paranccsal kereskedővé az iskolában. Ha ez megtörtént már csak ki kell jelölnünk a kereskedő utakat, a saját falunkban és a másik fél települése közelében lévő posták között. Minél közelebb építjük ezeket a települések központjaihoz, annál több lesz azoknak a dolgoknak a száma, amikkel kereskedhetünk. Előfordulhat, hogy a másik fél valamiből nagy hiányban szenved. Ezekért a dolgokért (már ha mi tudunk belőle eladni) dupla vagy akár tripla mennyiségű aranyat, vagy az általunk igényelt egyéb árút is hajlandók megadni. Az így megszerzett többletpénzeket aztán hadi, vagy technikai fejlesztésekre költhetjük, mellyel a később akár ellenféllé is válható másik tábor fölé kerülhetünk.

Legvégül pedig mindenek koronája, a diplomácia következik. Ha ide kattintunk, megláthatjuk a területen lévő összes egyéb népcsoportot (persze csak miután a Scout felderítette azokat). Miután kijelöltünk egy csoportot, módunkban áll eldönteni, hogy velük kapcsolatban ellenséges, baráti vagy semleges viszonyt óhajtunk-e fenntartani. A kereskedés szempontjából a baráti a legjobb viszony, ilyenkor kapjuk a legjobb árakat vagy csereucccokat. Egyébként is érdemes a hozzánk közeli népekkel a baráti és a semleges viszony fenntartása, hiszen addig is védve vagyunk a támadástól, illetve szövetségesekre is szert tehetünk ezzel a módszerrel. Később (ha a küldetésünk úgy kívánja) felrúghatjuk a jó viszonyt és egy ügyes támadással lerohanhatjuk a mit sem sejtő ellenséget.

Lehet ezt még fokozni, kérem szépen?

Gyönyörű, minden részletességre kiterjedő grafika és az ehhez párosított nagyszerű hangulatú zene jellemzi a programot. Alig néhány morzsát hintettem el abból a hihetetlen részletgazdagságból, amit maga a játékmenet tartogat a számunkra. Szinte, már-már Sims-es magasságokig megy fel az embereink életébe való beavatkozás, amit ilyen szinten még egyetlen más programnál sem tapasztaltam. Minden a legtökéletesebb, de azért itt is megvan az a bizonyos rossz pont. Ez pedig nem más, mint a játék elején tapasztalható lassúság és, hogy néha fél és háromnegyed órákat kell azzal elöltenünk, amig az embereink szakmabeli tudása fel nem jut a magasabb szintekre (hiszen növelni népességüket csak ilyen áron tudjuk). Szerencsére az első két-három pálya után már mindig rendelkezünk a legszükségesebb dolgokkal, és nem kell mindent elölről kezdenünk. Ha véletlenül elakadnátok a játék első pillantásra kissé bonyolult kezelésében, a tutorial menüben minden egyes részből külön ismertetőt kaphattok. Őszinte leszek: nekem is bele-bele kellett pillantanom egynéhány helyen, de hát senki sem géniusz. A gépigény tekintetében, a 3D gyorsítás hiánya miatt csak azt említem meg, hogy a minimum konfiguráción már szépen fut a játék, talán csak a felbontást kell 640x480-re leredukálnunk. Ami viszont a memóriát illeti, nos annak a mértéke nem árt, ha egy kicsivel több. Az utóbbi idők legösszetettebb és talán kimondhatom legérdekesebb játéka a Cultures, amelyet mindenkinek melegen ajánlok. Az biztos, hogy nem fogtok unatkozni. (Egy kis angol tudás nem árt az elején)...

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mindenre kiterjedő stratégia – csak megszállottaknak!

végítélet

90%

TOMB RAIDER CHRONICLES

★ Krónikus sírbanforgolósdi Lara Croft módra

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Core Design
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.tombraider.com
Minimum: P266, 16 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 32 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —



A Core Design és EIDOS Interactive így év végén szokta betömni a Tomb Raider-re éhes szájakat, nincs ez másként 2000-ben sem. A szexis angol arisztokrata hölgyet, Lara Croft-ot valószínűleg nem kell bemutatnunk, mindenki találkozott már a Tomb Raider sorozat előző részeivel, demóival, vagy legalább annyira képben van, hogy olvasott róla cikkeket. Lássuk mi került a teritékre ez évben.

Idén talán mindennél nagyobb volt a reklámhadjárat, hiszen elkezdték forgatni a mozifilmet, nem is akármilyen stábbal, a főszereplő a friss Oscar díjas és nagyon szimpatikus Angelina Jolie, sokak új kedvence, a Kifutó a semmibe és a Girl interrupted sztárja. A Timex még reklámot is vett a játékban, egy övre akasztható órát reklámoznak benne, ami Lara tárgylistájában is szerepel, most itt nézhetjük meg a statisztikánkat. Tovább hódított a képregény is természetesen, sajnos csak Amerikában. A játék népszerűsége talán kicsit megcsappant, de ez kizárólag annak volt köszönhető, hogy a fejlett országokban már minden lakásban ott figyel a széles-sávú internet kapcsolat, így a fiatalok (és persze az idősebbek is), még szívesebben játszanak több játékosos Quake 3 Arena-val, Half Life-al és Unreal Tournament-el, meg persze stratégiai játékokkal, mint az ilyen régi vágású, kizárólag egy játékosos akció- és kalandjátékokkal. Természetesen a hatalmas rajongótábor megmaradt, most is epekedve várták a folytatást.

Erről a játékról sokáig nem jelentek meg képek és információk. Az előző rész, ami a negyedik fő játék volt a sorban nem számítva a Goldokat, a GameBoy verziót és a The Times pályát, a The Last Revelation címet kapta, ami kapcsán sokakban felmerült az a lehetőség, hogy a sorozatot ott zárták le. Ezt támasztotta alá az is, hogy a játék végén a hősnőt, Lara Croft-ot maga alá temette egy összeomló piramis. Ilyen esetekben elég kicsi a túlélési esély a való világban, persze játékprogramokban és hollywood-i mozikban mindez semmit sem jelent. Szerencsére a Core nem hagyta cserben a rajongókat, elkészítette időre az újabb folytatást. Érdekes módon ebben a részben nem kapunk választ arra, hogy a méretes keblekkel megáldott angol hősnőnk túlélte-e az előző rész végét. Az új játék a Tomb Raider Chronicles címet kapta (a fejlesztők időközben leszoktak a számozásról), nem is véletlenül, Lara temetésén, ami holttest híján egy szobor felállítását jelentette, a barátai lesznek a krónikások, megemlékeznek négy rövidebb kalandjáról a múltból. Természetesen nekünk ezeket kell sorban végigjátszanunk.

A négy történet

Tehát négy kisebb sztorit kaptunk ezúttal. Talán néhányan kevéslik majd a pályák számát a gigászi méretű Tomb Raider: The Last Revelation után, ugyanis összesen 13 pályát játszhatunk most végig, ráadásul ezúttal nem kell korábbi pályákra visszamenni és több pályás feladványokat megoldani, sőt ilyesmire nem is lesz lehetőségünk. A játék teljesen lineáris, amilyen az első két Tomb Raider volt, sőt jóval könnyebb is, mint az előző néhány rész. Sorban kapjuk az önmagukban komplett pályákat, és a történetek is sorban követik egymást. Egy híján mind a négy sztori három pályából áll, a maradék egy pálya pedig igazán csak egy nagyon rövid ráadásként fogható fel.

Mint említettem már, a történeteket Lara barátai mesélik el egymásnak, akik mind idősebb férfiak. Viszontláthatjuk itt Winston-t, a hűséges öreg ír inast és Jean Yves-et is, Lara francia régész barátját, akit az előző Tomb Raider részben ismerhettünk meg. Új szereplő és mesélő a szintén ír Patrick Dunstan atya, aki foglalkozását tekintve amolyan démon- és ördögűző pap.

Az első történet elég szokványos. Lara a klasszikus zöld felsőjében és barna sortjában feszít, és Rómába tesz kirándulást. A klasszikus játékmenet szerint itt főleg házakban és házakon kell mászkálnunk az első két epizódban, a harmadikban pedig a Colosseumban kell csökkentenünk az állat- és emberállományt oroszlánok és gladiátorok lelövöldözésével. Ebben a történetben még viszontláthatunk két régi ismerőst a Tomb Raider 1-ből, a buta texas-i Larson-t, akinek azért nem forognak jól a kere-



kek a fejében, mert fejbe rúgta egy ló, és mentorát, a szörnyű francia akcentussal beszélő, nem sokkal bölcsebb Pierre-t. Mindketten Jacqueline Natla bandájába tartoztak anno. Ellenségeink foga ezen a három pályán szintén a Philosopher's stone nevű vörös kőre fáj, amit Lara segítségével nekünk kell megkaparintanunk. A bevezető moziban látható jelenet különösen látványos, amiben Lara megszerzi a két fickótól az első tárgyat, ami a Philosopher's stone eléréséhez szükséges, majd az operából egy hosszú üldözés veszi kezdetét, Lara egy menő kék estélyiben száguld végig a városon nyomában Larson-nal és Pierre-rel.

A második sztorit Jean Yves meséli el. A történet itt a mitikus Végzet Lándzsafeje (Spear Of Destiny) körül forog, ami már több játék alapjául is szolgált, és amit állítólag Hitler valójában is lázasan keresett a második világháború idején. A bevezető moziban itt egy náci tengeralattjárót láthatunk, ami 1945-ben éppen ezt a lándzsafejet szállítja, ám a természetfeletti erők elszabadulnak a fedélzeten, és a Mélység titka és X Akták által ihletett fehér fény megöli az egész legénységet és elsüllyeszti a tengeralattjárót. A jelenben, pontosabban a közelmúltban, amikor a történet játszódik, korrupt orosz katonák Yarofev admirális vezetésével és egy Sergei nevű orosz maffiózó irányítása alatt tengeralattjáró expedíciót szerveznek a lándzsafej felhozatalára. Lara potyautasként csatlakozik hozzájuk Jean Yves segítségével, hogy a mitikus tárgyat megszerezze az oroszok elől, nehogy a rossz kezek rosszra használják fel a benne lakozó természetfeletti erőket. Ebben a történetben először be kell jutnunk az orosz támaszpontra, onnan pedig a tengeralattjáró fedélzetére, természetesen észrevétlenül. A második pályán a tengeralattjáró belsejében kell kúsznunk és másznunk, leginkább Bruce



Willis nyomdokain járva a szellőzőrendszerben. Itt található a kis extra pálya is, ahol egy gyors merülést kell végrehajtanunk egy nagy sárga búváröltözetben, és kihoznunk a német tengeralattjáró roncsaiból a Végzet Lándzsafejét. Az utolsó szakaszban pedig a süllyedő tengeralattjáróról kell menekülnünk, amiben éppen Yarofev admirális lesz a segítségünkre. A játékmenet itt is többé-kevésbé a klasszikus, leszámítva a klausztrofóbiásoknak nem ajánlott szűk folyosókat és szellőzőjáratokat, a merülés részt és azt, hogy egy ideig fegyvertelenek leszünk, settenkedve kell a szakácsot kivonnunk a forgalomból a feszítővas segítségével. Ez nagy újdonság a játékban. Ezeken a pályákon a búváröltözetet leszámítva egy téli vastag katonai álcázó öltözetben és kis fekete kötött sapkában irányíthatjuk Croft kisasszonyt.







A harmadik történetben már teljesen új játékmenettel találkozhatunk. Ezt Patrick Dunstan atya meséli el, és akkor játszódik, amikor Lara még tinilány volt, természetesen már akkor is görögdinnye méretű cicikkel. Itt ugyanazt a fiatal leányzót irányíthatjuk ugyanabban a szerelésben, akit a Tomb Raider: The Last Revelation legelején megismerhettünk, mint fiatal Larát. Ebben a történetben az ördög- és démonűző pap, Patrick Dunstan atya egy küldetésre indul, hogy kiűzze a gonoszt egy kis istentelen ír szigetről. Lara szokása szerint potyautasként éri el a szigetet a pap tudomása nélkül, ahol később találkoznak és többször kölcsönösen megmentik egymás életét. Ez a történet különleges annyiban, hogy itt egyáltalán nem tudunk harcolni, fegyvereket használni. Ez sokkal inkább kalandjáték, természetesen az ugrálós és egyéb ügyességi részek nem maradnak el, meg gyengébb ellenfelekkel is találkozhatunk amiket el kell kerülnünk, vagy csellel elpusztítanunk. Ez a sziget talán az egyik leglátványosabb és leghangulatosabb Tomb Raider pálya eddig, különösen a szélmalom és vízimalom néz ki jól. A denevérek és patkányok mellett találkozhatunk egy akasztott démonnal, éles körmű aljas impekkel, egy kincseket gyűjtögető vörös lénnyel és egy 700 éves élőhalott kozák lovassal, aki



Vladimir Kaleta névre hallgat és egy démon. Ez utóbbi lesz a szigeten a főgonosz, aki a szélmalom és vízimalom által hajtott folyók közötti völgy fogja, mivel a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. Az utolsó pályán elrabolja az atyát, és ránk vár a feladat, hogy Lara segítségével megállítsuk a vizet, majd amint megszabadul a démon, küldjük is vissza a pokolba. Ha mindent jól csinálunk, a történet végén Lara és Patrick Dunstan atya végre elhagyhatják a szigetet a kiadós démonirtás után.

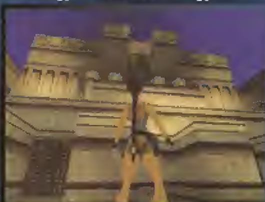
A negyedik történet a legérdekesebb és legegyedibb eddig. Ezt Winston, a hűséges öreg inas meséli el amikor megmutatja a többieknek az Iris artifact névre hallgató tárgyat, Lara egyik legújabb szerzeményét. A sztori az előző Tomb Raider-be nyúlik vissza, amikor a tini Larát irányíthattuk és Verner Von Croy, Lara mentora éppen bevezette a kalandok és kincskeresés





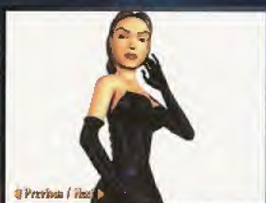
világába a kislányt. A közös küldetésükben, ami Lara számára az első, Von Croy számára azonban az utolsó volt, éppen ezt a nagy energiával rendelkező, szem alakú mitikus tárgyat keresték. A kaland végén Von Croy csapdába esett és megszállta Seth, az egyiptomi halálisten, Lara pedig nem tudott neki segíteni. A történet jelenében Lara Von Croy erősen őrzött nagyvárosi irodaépületébe hatol be egy sárkányrepülő segítségével a tetőn át, pont úgy, mint a régi Peter Sellers-es Rózsaszín Párduc filmben. Ebben a részben a hölgy egy fekete testhezálló PVC ruhában fog ismét kúszni és mászni a szellőzőjáratokban, kapott egy headset-et is, így a kinézete teljesen olyan lett, mint Trinity-é a Mátrix című filmből (amit a készítők nem is tagadtak). Ez a szerkó amúgy is nagyon illik a betöréshez. A játékmenet itt eléggé megváltozik, ugyanis lehetőleg hangtalanul kell kicseleznünk az őröket, robotokat, kamerákat és fegyverdetektorokat. Mind a játékmenet, mind a pálya felépítése és látványa, mind az ellenfelek intelligenciája a Metal Gear Solid játékot idézi. Találkozhatunk itt néhány nagyon erős ellenféllel is, akik úgy néznek ki mint Dredd Bíró, az arcukon kívül mindenhol áthatolhatatlan páncélban vannak, és az elektromos sugárvetőjük egy találata is fele energiánkba kerül. Őket jobb elkerülni, vagy ha ez lehetetlen, gyorsan fejbe lőni. Ezen a pályán két érdekes fegyverrel is bővül az arzenálunk. Az egyik a HK Gun, ami egy állítható sebességű automata fegyver lézeres távcsővel felszerelve, a másik a Grappling Gun, aminek segítségével köteleket vethetünk a plafonra, így folytathatjuk az utat néhány helyen. Egy segítőnk is akad, Zip a fekete hacker, aki egy furgonból a számítógépével segíti Lara előrehaladását és a headset-en keresztül adja a hasznos tippeket.





A motor a régi

A játék motorja nem sokat változott az előző részben megismert új engine óta. Ennek valószínűleg két oka volt. Az egyik, hogy a Core úgy vélte nem érdemes változtatni azon, ami amúgy is jól működik, a másik pedig az, hogy már jó ideje javában a következő Tomb Raider teljesen új motorján dolgoznak. Ezt jelenleg a szokott időre, 2001 végére ígérik, egyelőre csak PlayStation 2 verzióról beszélnek, de bizonyára lesz PC és X-Box verzió is. Természetesen azért némi újítást végeztek ezen az engine-en is a programozók, ide sorolhatók az új fegyverek és az új mozdulatok. Ahogy megszokhattunk, az első Tomb Raider óta minden résszel egyre több érdekes mozdulatot kaptunk, de közben a régiek is megmaradnak. A két fontosabb új mozdulat a kötélen járás és a vízszintes póznák elkapása és azokon való pörgés. Ezek inkább látványosak, nem igazán nehezítik a játékot. A kötélre egyszerű Ctrl-lal léphetünk fel és simán haladhatunk rajta, a nehezítés abban merül ki, hogy Lara időnként elveszti az egyensúlyát; ilyenkor jobbra vagy balra dől, nekünk pedig gyorsan vissza kell billentenünk. A póznák még könnyebbek, ha megfelelő távolságból ugrunk rájuk, Ctrl-lal elkapatjuk őket, majd addig pörgünk körülötte, amig ezt a gombot el nem engedjük és tovább nem ugrunk róla így. Van egy új bukfenc-szaltó mozdulat is, amit kúszásból az Alt-tal hozhatunk elő, ha az előttünk levő platform alacsonyabban van. Továbbá látványos még az, amikor sima Ctrl-lal a kloroform vagy feszítővas segítségével lesből likvidáljuk az ellenséget.



A hangulat

Bár ez a játék egy kicsit rövidebb és könnyebb, mint az előző teljes részek, néhány lehetőség is eléggé kiaknázatlan maradt, nincsenek járművek, ládatologatós és kapcsolós rejtvények, vagy olyan társasjátékok amilyen az előző részben szerepelt, a Tomb Raider Chronicles nagyon jól sikerült ezek nélkül is. A pályatervezés és látvány igazán briliáns és ez a lényeg. A játék, mivel a legrövidebb és legkönnyebb Tomb Raider, a kezdőknek sem veszi majd el a kedvét, bár épp emiatt az igazán hardcore Tomb Raider-esek talán egy kicsit csalódni fognak benne, túl hamar végeznek vele. Mindenképp a Tomb Raider Chronicles méltó része a sorozatnak, kötelező anyag minden rajongó számára.

Credo





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A könnyítés kedvezni fog a kezdőknek (is)...

végítélet

92%

THE GRINCH

★ A karácsony elmarad! Most néztek, mi?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Artifical Mind
Kiadó: Konami
Web: www.konami.com
Minimum: P266, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 32 MB RAM
3D kártya: OpenGL
Multiplayer: —

A Szívtelen lakának setét szívében elmélkedik Ő, amúgy csak eképpen: „Óh, eszményi, kövér rosszindulat! Öleld magadhoz fűtött hívedet — csokornyi galád, mézédes gondolat: jer táncra vélem, kit — e sors így szeret. Rettegd nevem, óh terhes harmónia! Repítsd igémet, masszív agónia! Hahh! A Szeretet Ünnepe méltó áldozat." Döbben rá, óh — jaj, e Zöldellő Kárhozat. Álljon emitt neve, melynek jelentése nincs — de rettegd jókedvedet, ha felbukkan: A GRINCH.



Khm. Utólagosan esdeklem a gyengébb idegzetű olvasók bocsánatáért, amiért Dr. Seuss örökében verselésre mertem ragadtatni magam a rettenetes Grinch felkonferálásának okán. Dr. Seuss neve a Tengerentúlon fogalom.

Mesekönyveinek hősei világszerte több millió gyermek kedvencei közé tartoznak, mely hősök történeteinek elgondolkodtató mivolta alighanem a Milne — féle Micimackó mítosz mellé emeli a szerző munkásságát.

A Grinch abszurd alakja — egy magából kifordult, velejéig romlott organizmus, kinek legfőbb elfoglaltsága a Világra s az abban élőkre való haragvás s büntetés gyakorlása — jókora görbe tükröt tart az álmosító rosszindulat s méregkeverés gyarló gyakorlói elé, hogy aztán a tükörbe bambuló lény — optimális esetben — elszégyellje magát jól. A Grinch története azt beszéli el, miképpen is akadályozta meg Őzöldsége a karácsonyt, s most lehet örülni: hamarosan mi is megismerhetjük a legendát, hiszen a meséből mozi készült, mely — e pillanatokban már a hazai filmszínházak ajtaján kopogtat — így célszerű már most oltogatni a fix anyukat.



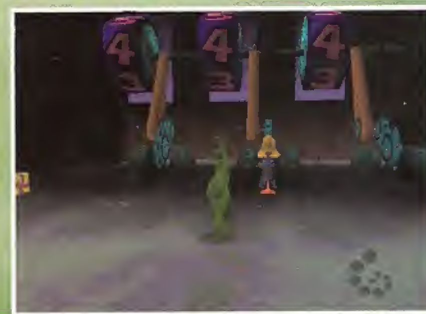
Ám többé itt sem vagyunk biztonságban

A Grinch ugyanis „mi baj lehet" alapon bevállalt egy játékot is. Kit ne inspirálna a gondolat, hogy eme galád méregzsák bőrébe bújva riogassa a szembejövőket, s terhes jelenlétével szomorítsa környezetét. Dr.Seuss zsenijének köszönhetően elmondható, hogy a Zöldség kellően bájos s egyszersmind összetett figura ahhoz, hogy orcánkon szétterpeszkedni hagyjuk a klasszikus „ehe — ehe" mosolyt, s hatékony rosszalkodásba kezdjünk. Szót kell még ejtenünk az egyetlen lényről, ki huzamosabb ideig is elviseli, sőt igényli a Grinch közelségét: Ő Max. Fajtájára nézve kutya, ki természetesen kész lenne akár zabpelyhen koplalni a Zöldellő Kárhozatért. (Szóval mégis valami trauma van a háttérben, igaz, Zöldség...? ☺)

Mint az egy igazán rosszindulatú lénytől elvárható, a Grinch is mindent megtesz, hogy a lehető legrémisztőbb eszköztárát felvonultatva viselhessen háborút a harmónia ellen. Számtalan „bigyó" vár megalkotásra, melyek tervrajzai természetesen a Szívtelen legféltettebb kincsei közé tartoznak, s melyek az intro percei alatt beütött katarktikus ötletek közvetett hatására szépen elszállingóznak, hogy szanaszét szóródjanak a vidéken.

A Grinchet természetesen nem lombozza le túlzottan egy efféle kellemetlenség: olyan szintű meggyőződéssel magyarázza Maxnek, hogy márpedig ők most az elsőtől az utolsó tervrajzig visszaszereznek mindent, hogy aztán Őzöldsége megalkothasson valami Igazán Szigorú Büntetőszerkezetet, hogy az embernek nincs szíve letörni lelkesedését.





A „háromdés" Grinch – meg a kutyája

Mindössze tízhúsz lépést kell megtennünk, s máris pofán csap minket főhősünk

dúló-fúló egyéniségének diszkrét bája. A Grinch mozdulatait, arckifejezéseit, s nem utolsó sorban: zseniális szinkronhangját látva/hallva azt kell konstatálnunk, hogy Dr.Seuss minden bizonnyal áldását adta a Túlvilágról legnépszerűbb figurájának informatikai interpretálásához. A grafikus motor azt a kamerakezelést illetve irányítást alkalmazza sikerrel, melybe nem egy populáris hős belebukott a közelmúltban, lásd Earthworm Jim 3D, Toy Story 2 illetve ugyanezen istállóból Buzz Lightyear. Azaz a kamera alapvetően követő, ám esze ágában sincs a főhős alfelére tapadni. Az említett progik nyüstölésekor átlag két-három másodpercenként ugrált fel az ember a székről, ám itt kitűnően muzsikál a koncepció. Egyrészt, mert a program „érzi" — jobb szó nincs — mikor hova kell pakolni a kamerát, másrészt a „q" illetve „w" billentyűkkel akár körbe is zavarhatjuk a preferált irányba.

A Grinch irányítása a kurzorgombokkal történik, számtalan specialitásának ismertetése pedig alant látható: a „d" gomb ugrik, míg a „dupladé" megtorol: az ugrás csúcspontján újabb ugrást kezdeményezve ugyanis a Zöldség „bekeményít alfélre", hogy egy minden finom lelkű entitást jobb létre szenderítő, fenékkel történő szétlapítást demonstrálhasson nekünk. Persze akad itt egy igen áldásos adottság is — a Grinch generációkon át örökölt, mosatlan tornazoknihoz hasonlatos szájájere, melyet szívesen megismertet az arra áhítozókkal egy könnyed, összetéveszthetetlen lehellet formájában. A hatás holtbiztos, használata: „f" gomb. Az „a" gomb segedelmével hajthatunk végre különféle akciókat, mint pl. egy kar meghúzása, avagy — a megfelelő eszköz birtokában — a polgármester plakátjának kidekorálása. Ugyanezen billentyűvel nyithatóak az ajtók is, így tehát az „a" gomb lesz első számú interakciós eszközünk, ha valami „interakciószükségességet" sejtetne. A TAB segítségével magunkhoz füttyenthetjük Maxet, ily módon átvéve a blöki irányítását. Ő testi jellegzetességei révén könnyen bejuthat olyan helyekre is, ahol a Grinch zöldes fejszerkezete alapból megszorul, illetve buzgó „d" nyomkodásra harsány ugatásra késztethetjük az ebet. Ugyancsak TAB-bal váltunk vissza a Szívtelenre. Max alakja is külön méltatást érdemel: a tucatnyi pótcselekvést produkáló blöki a közelmúlt legélénkebb mellékszereplője. Szaglászik, vakaródzik, lepunnyad, avagy buzgón lesi a Grinch esetleges óhajait — üdítő kis lény. Úgy, ahogy van.

Az „r" gombbal belső nézetre válthatunk, szemlélődés, illetve bizonyos cuccok használatba vételéért is.

A kezelés rejtelmei ezzel még nem érnek véget, ám nem szaladunk a dolgok elébe. Először meglessük, mihez is kezd a Grinch, ha egyszer barlangja kétes rejtekéből rászabadítja magát a Világra...

Jövööööök, Háhh!

A játék minden egyes helyszínén töménytelen mennyiségű gaztett elkövetésére buzdít minket a környezet. „Méghogy hóóóembereeeeek?! Hogy a riherésző porontyok örvendjenek?! Fenék alá velük, háhh! Még hogy levelek a — phö, phö — tééééla-póóóónak?! Összekeverni mind, hogy még véletlenül se kaphassa SENKI, amire áhítozik, háhh! És ezek az undorító, rózsaszín szalagos csomagok... szinte belesápad a Grinch — fenék alá velük, fenék alá velük MIND, Háhhhááá...!" Az F1 megnyomására férhetünk hozzá minden vitális információhoz, úgymint: az adott helyszínen elkövetendő gaztettek, akkumulált tervrajzaink, s a játékban tett progressziónk százalékban kifejezett értéke. A tervrajzok sokaságából rendre összeáll egy adott találmány, melyet természetesen a jó Grinch azonnali hatállyal le is gyárt barlangja mélyén az erre szolgáló „hajpahajpa" kategóriás gépezet segedelmével. A kütyük összeeszkábálása az adott tervrajz darabkáinak puzzle szerű összekombinálásán alapszik. A bonyolultabb cuccok persze több darabkából állnak, hogy azért jobban megizzadjunk a kíméletlen hadjáratok ígéretében. A kütyük használatának zöme az „s" gombbal történik, közöttük pedig az „e" gombbal tudunk válogatni. Új szakszerkezetek birtokában pedig természetesen új perspektívák nyílnak fortyogó gonoszságunk előtt: a roppant záptojásvetővel például már könnyedén teljesíthetjük a progi az irányú kívánalmát, miszerint legalább 10 lakóházba legyünk szívesek bejuttatni egy-két émelygősebb baromfiáldást. A játékmenet tehát egyértelműen a kalandjátékok szintjére IS emeli a Grinch karácsonyi ámokfutását, hiszen míg megtaláljuk az összes eliminálandó elemhez vezető utat s módozatot, addig agysejtjeink sem igen tétlenkedhetnek.

...és el se megyek egy darabig.

Dr. Seuss alapvetése összességében hibátlan formában riogatja a Nagyérdeműt. Hogy a Grinchnek sikerül-e meggátolnia a karácsonyt, az egy dolog — de hogy nekünk sikerül-e még az ünnepek előtt lekattanunk a gépről, az egy másik. Akárhogy is: a Zöldellő Kárhozat Dr. Seuss s a mi örömünkre, minden szinten brillírozik: nem mehetünk el szó nélkül a zene mellett sem, mely igen helyesen a Home Alone sejtelmes, sztorizós, élénk jegyeit hordozza magán, s megnyugtatóan csitít: ez csak egy mese. De Dr. Seuss reméli: azért gondolkodunk.

GyZ

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Gonosznak lenni... Jó?

végitélet

99%

REALMYST 3D

★ Egy régi klasszikus új és csillogó köntösben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cyan
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.realmyst.com
Minimum: P-II 450, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya: D3D, T&L
Multiplayer: —





A szigetre érkezvén egy árva személlyel sem találkoztam, egyedül vagyok. Az egyik épületben egy kék és egy piros könyv vár arra, hogy felüssem őket. A könyvekből egy sztatikus zörejek által megszakított film pereg le, amelyben elhangzó kérdések és utasítások érezhetően hozzám szólnak. A szigeten mindenféle különleges gépezet található, fogaskerekek, elektromos generátor, rakéta, nyomáskamra. Az alkotók viszont sehol?

Az élet furcsa fintora, hogy nekünk pont ebbe, a legtöbbet firtatott könyvbe kellett belebotlanunk. Amelynek a címe Myst. Nem tudni honnan jött, mennyi idős, és ki volt a szerzője. A könyv jó minőségű ábrákat tartalmaz a szigeten található szerkezetekről. Kinyitás után az első lapra festett sziget megelevenedik és a további irányítás pedig, átkerül a kezünkbe.

A program az öt évvel ezelőtt megjelent Myst folytatása, vagyis nem. Inkább Director's Cut-nak neveznéin mivel, a koncepció maradt a régi, de néhány új elem is belekerült a történetbe. A program fejlesztését az eredeti szerző, a Cyan végezte. A SUNSOFT pedig az egyedülálló és eddig még sohasem látott grafikai motort adta hozzá, amely által a táj valóban életre kel. Az eredeti program kivitele a maga idejében úttörő volt, amit az új részről is elmondhatok. A vadonatúj motor olyan grafikát mozgat, amelyhez még hasonlót sem láttam, ezzel nemcsak a kaland, de a legmenőbb FPS játékok enginejeit is maga mögé parancsolja. Az első rész bestsellernek számított a maga 7 millió eladott példányával. Emiatt egy kisebb kultusz övezi a játékot, vannak, akik imádják és istenítik, de vannak, akik kifejezetten utálják és lenézik.

Grafika

Amikor először megláttam a játékot egyszerűen nem hittem a szememnek, ilyen hihetetlenül kidolgozott grafikát eddig csak pre-renderelt animációkban láttam. Örömmel fogadtam a program setup-jában a T&L render opciót, mivel ezen mennyiségű textúrát egy normál masina csak igen nehezen mozdítaná meg. (Gondoltam én kis naiv.) A megjelenítés olyannyira természetes, mintha valójában körbe-körbe sétálgatnánk a kis szigeten. A poligonok száma egy átlagos frame-ben 50000 körüli, amely ugye sok embert elgondolkoztat. Egy szokásos FPS játék 5000-6000 háromszöggel jóllakik, erre itt egy kalandjáték, amely ennek a tízszeresét mozgatja. A terepen való haladásuk a kurzor előre/hátra gombokkal történik, de a 360 fokos nézelődést az egérrel végezzük. Láthatjuk, hogy minden még a „freeloook" is megvalósítható egy igényesen kivitelezett kalandjátékban. A fények és a hangok (Főleg ha a hangokat fejhallgatóval hallgatjuk.) igazán utánozhatatlan atmoszférikus hatást keltenek. Mindennek hangja van, a madaraknak, a generátornak, a mögöttünk becsukódó ajtónak. A grafika felbontását és a színmélységet ugyan megváltoztathatjuk, de a részletességét sajnos nem. A sajnos azért hangzott el, mert a játék igencsak monster konfigurációt igényel. Most pedig mindenki készüljön fel! T&L opcióval és 128Mega rammal, GTS Ge-Force2 kártyával és egy 1Gigaherzes procival az elérhető maximális framerate 15. Ha a geometriai gyorsítást kikapcsolom, akkor egy színes diaalbum jelenik meg a „folyamatos" játék helyett, kb. 8-9 fps-el. És ez mind 800x600-as felbontásban. Valószínűleg az új 1.7 Gigás P4-es processzorral már elérhető lenne a 30-35fps. Az objektumok kidolgozottsága minden eddigi játékot felülmúl. A tenger hullámai és hajó zászlajának csapdosása utánozhatatlan látványt nyújt. A víz igen természetes hullámzása vagy egy fa lombozata több poligonból áll, mint az egész Quake III. Az objektumokra feszített textúrák egyáltalán nem pixelesednek ki, még ha közelről is szemléljük azokat, ez fémjelzi az engine kiváló mip-map használatát.

A sziget felfedezése

Az első szembeötlő különbség az első részhez képest a napszakok és az időjárás váltakozása. Az „elődnél" a fényviszonyok teljesen állandóak voltak, még az újban az éjjelek és nappalok kb. 20 percnek felelnek meg, ami egy kicsit gyorsnak tűnhet, de a Cyan-nál a maximális valósághűség érdekében így oldották meg. Ami egy kicsit a felgyorsult időhöz hasonlít, amely-





nek már a mai napon is részesei vagyunk itt a földön. A másik fantasztikus dolog a napszakok közti átmenet, amely egyáltalán nem kontrasztos. A nappalt egy kis szürkület és naplemente választja el az éjszakától és nem borul ránk a lényes nappal után vak sötétség, mint oly sok programban. A szigeten, a fákon és egyéb növényeken kívül madarak és rovarok is megtalálhatók. Az állat populáció mozgása teljesen független minden körülménytől. Néha a madarak nagy magasságokban repülnek csoportosan, néha pedig egyedül, akkor viszont kisebb magasságokban. Megérkezésünkkor mindenféle érdekes épületet figyelhetünk meg, amelyek fából vannak. A sziget fő eleme viszont a kő. Ezt az időszak nem véletlenül kapta a Stoneship Age nevet. Körbe-körbe mászkálva könnyen felderíthetjük a különféle épületeket, amelyek előtt ismeretlen eredetű és feladatú kapcsolók foglalnak helyet. Sok olyan technológiával találkozhatunk, amelyek kissé idegenek a mai világunktól, de valahonnan a mélyből mégis ismerősek lehetnek.

Helyiségek, szerkezetek és azok használta

A használható objektumok felett a pointer alakja megváltozik, amellyel négyféle cselekvés közül egyet mindig aktiválhatunk. Az adott eszköz használatát a jobb egérgombbal tudjuk megszakítani. Az első és legfontosabb objektum a dinamó szoba, amelyet a föld alatt egy szűk sikátoron keresztül tudunk megközelíteni. A generátor kezelőpultján két gombsor helyezkedik el. Az elsővel a termelt energia mennyiségét tudjuk fokozni. A másodikkal a rakéta-szerű hajóba tudunk áttáplálni némi teljesítményt. Kezdetben csak a baloldali gombokat élesítsük kb. 80%-os teljesítményig Az összes kapcsoló felélesztése a generátor túlterhelésével és hajóra való átterhelés teljes megszünésével járhat. A következő lényeges hely az a szoba, ahol egy fogorvosi székhez hasonlatos szerkezet található. Ezt a szerkezetet bekapcsolva egy kis képernyőn a csillagok konstellációját vizsgálhatjuk, az időben bárhova utazva. Beállíthatjuk az évet a napot a hónapot és az évet. A kis zöld gomb megnyomásával a képernyőn megjelenik az aktuális konstelláció. A kikötőből fölfelé haladva egy papír fecnit találunk, amely a holografikus kivetítő használatához nyújt segítséget. A Dimensional Imager-t kezdetben háromféle paraméterrel láthatjuk el, amelyek a következők: A 40-es kód beadása után a sziget topológiai 3D-s képe jelenik meg. A 47-est beütve a jelző kapcsoló működésének rejtelmeibe nyerünk betekintést. 67-el pedig a víz turbulenciás tavat figyelhetjük meg. Minden egyes vetítés a projectoron lévő arany gombbal indítható. Az aktivációs kódtábla a papír mögött van elrejtve. A következő érdekes helyiség a nyomás kamra, ahol egy óriási csappal tudjuk a kazán által termelt gőz erejét szabályozni. Tovább haladva a tengerparton találhatunk egy érdekes szerkezetet, amelyen egy kisebb és egy nagyobb forgatógomb található, plusz egy nyomógomb. A tekerentyűkkel az óratorony kis és nagy mutatóját tudjuk állítani, amely egy bizonyos pozícióban, a gomb megnyomásának hatására, egy hidat emel ki a vízből, amelyen az épülethez könnyen átsétálhatunk. A tengerparton találhatunk még egy személyszállításra alkalmas rakétát, amellyel energia híján egyelőre nem kezdhetünk semmit. A turbulenciás tavat a mellette két sorban lévő konstellációs jegyekkel hozhatjuk pörgésbe. Talán a legérdekesebb és leglényegesebb épület a könyvtár, amelybe belépve a jobb oldalon és a baloldalon egy-egy könyvet figyelhetünk meg Az egyik piros a másik kék színű. A könyvek, a belőlük kitépett hiányzó lap pótlásával „kelthetjük életre". Még az angolból igen jól értők és a white-fülűek számára is igen nagy megpróbáltatást jelent a könyvből elhangzott információk megértése. A falon találunk egy domború térképet, amellyel a világítótorony sugarát tudjuk az egyes aktivált épületek felé irányítani. Az épületek csak akkor jelennek meg a térképen, ha az előttünk álló jelző kapcsoló felső állásban van. Természetesen a játék elején a torony még nem működőképes. A leglényegesebb dolog és a játék fő mozgató rugója a könyvespolc, amelyeken elhelyezkedő naplókat ügyesen forgatva, egyre több és több információt gyűjthetünk be a sziget volt lakóiról.









Könyvek

A polcról csak azokat a naplókat emeljük le, amelyek sértetlenek. Most nézzük sorban a naplókat. Az egyes naplók mindig egy adott időszakot fognak át. pl. Stoneship Age.

Kék napló: Kezdetben csak Emmit élt a sziklákon, a sziget egy nagy tenger közepén létezett. Nagyon élvezte az életet, néha a közeli zátonyokhoz átúszott. Egyik nap egy idegen tűnt fel a szigeten, akit Branch-nak nevezett el. Ők ketten igen hamar jó barátok lettek. A két társ ezután már együtt járt halászni. Emmit megmutatta újdonsült ismerősének azt a barlangot, ahol eddig élt. Nemsokára az új jövevény is talált egy barlangot, ahol meghúzhatta magát. A nap mindig ragyogóan sütött, viharfelhőt sohasem láttak az égen.

Egyik nap Branch a szokásos vízben való játékát folytatta, amikor egy újabb fiút látott meg a vízben, akinek közösen a Will nevet adták és élvezték tovább tökéletes világukat. Amikor a szigetre érkeztem Ők nagyon furcsán néztek rám és egy kicsit tartottak is tőlem, de a következő napra már jó barátok lettünk mindannyian. Egyik nap a nagy fa alatt relaxáltam, amikor egyszer csak esni kezdett az eső. A





mai napig sem értem, hogy mi miatt és hogyan történhetett.

A fiúk pánikba estek, mivel még sohasem láttak és éreztek esőt. Ittlétem egy későbbi szakaszában próbálkoztam egy hajó építésével, amely első verziója a kikötőben kettétört. Ezután kezdtem el gondolkodni egy világítótorony építésén, amely segítségével növelhetnénk a szigetre betelepülők számát. Egy kis időre elhagytam a szigetet és szerszámokkal felszerelkezve tértem vissza.

Három hétig dolgoztunk éjt nappallá téve, de végül igen büszkék voltunk az elkészült művünkre. A szigeten töltött időm alatt nagyon sok konstellációt örökítettem meg az általam konstruált géppel.

Telt múlt az idő, egyszer csak Will meglátott egy lányt, aki a hajója felé úszott... Ekkor elhagytam a szigetet, majd tíz évvel később tértem csak vissza.

Megérkezésem után hihetetlen látvány tárult a szemem elé, a „volt" fiúk mára már férfivá értek és a régieken kívül nagyon sok új arcot is láttam. Nagyon kedvesen fogadtak, étellel-itallal kínáltak. A szigeten, több helyen is találtak aranyat. Örömmel fogadtam, hogy az általam épített világítótornyot lehetőségeikhez mérten jó kondícióban tartották.

Az építményt tartó szikla viszont 40-50 centimétert süllyedt...

Barna napló: Mielőtt ebbe a korba utaztam, felkészítettem magam arra a látványra, ami az eddigi utazásaimtól nagyon eltérő. Érkezésem után egy viharokkal és villámokkal tűzdelt sziget fogadott. A parton találkoztam egy vén aggastyánnal, aki nagyon sok mindenre tanított meg.

Az öreg egy gyönyörű szigetről beszélt, ahol az emberek békében és szeretetben éltek. Annak idején



egyre több helyről lehetett hallani egy fekete hajókból álló flotta közeledését. A népesség nagyobbik fele pánikba esett, a munkaképes fele pedig egy megfigyelő tornyot épített a város keleti részén.

Egy nap aztán megérkeztek a fekete hajók, amelyek földig rombolták a kis szigetet. Az egész városból csak a torony maradt épségben. Ebbe a korba érkezésem után felkutattam a túlélőket és visszatértem a két fiammal. Ezután rögtön elkezdtük építeni az erődöt a város romjaira és romjaiból. Hat hónap munka után befejeztük az erőd építését. A működtetéshez szükséges információkat egy holografikus egységben kódoltam el. Nemsokára megérkeztek a fekete hajók, amelyek támadásának az erőd igen jól ellenállt. A fiaim érdeklődtek, hogy az ég miért nem tisztult ki. Az öreg (aki nagyon hasonlított Emmitre) elmagyarázta, hogy az ég csak akkor fog megtisztulni, ha az ellenséget végleg elpusztítják. Ezután visszatértem a koromba, remélve, hogy az általam épített torony és az erőd megvédi majd az elkövetkezendő lakosokat a sötét és az ellenség támadásai elől.

A többi napló tartalmát most nem részletezném, úgy is el kell olvasni a küldetések sikeres végrehajtásához.

Időutazásaink során, mind az öt könyv által lefestett világot átélhetjük. A rejtvények megoldásához olvassuk a naplót és nézegessük a diagramokat. A játék második része (Real Myst) olyan, mint amikor a frissen tanult úszót a mélyvízbe dobják. Az első rész ismerete nélkül ez a kiegészítés nem sokat ér. Tehát, aki szeretné beleásni magát ebbe az érdekes világba, az egy kicsit nézzen utána az előző rész történetének.

Ha pedig még meg tudja szerezni az ős epizódot, akkor azt gyorsan játssza végig bemelegítés gyanánt.

Néhány negatívum: A mindent ütő grafika iszonyatosan szaggat, és akkor még az anti aliasing-ot be sem kapcsoltam.

A javasolt konfigurációt kissé nevetségesnek tartom, azon maximum slide-show-t nézhetnénk. Sajnos néhány helyiség igen sötét, így gamma vagy brightness állítási lehetőség nélkül „csumára" nyomott monitorral matathatunk a kapcsolók után. Minden vérbeli kalandor számára igazi csemege a program, azonban csak az próbálkozzék vele, aki szereti az agytornát és van benne kitartás.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mikor lesz olyan gépem, amin ez simán fog futni???

végítélet

90%





ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 30GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Celeron 700MHz-es processzor és az egyik leggyorsabb videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

299.900 Ft

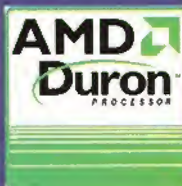
- Intel Celeron 700MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

219.900 Ft

AMD

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videókártya a GeForce2 MX, és egy hatalmas kapacitású 30GB-os merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival.





- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

- AMD Thunderbird 900MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

199.900 Ft

- AMD Duron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA

149.900 Ft

AJÁNDÉK PC FORMAT ELŐFIZETÉS, MINDEN KONFIGURÁCIÓHOZ ÉS NOOTEBOOKHOZ!

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 700 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 30GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb TV kimenetes videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.



- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 48x CD-ROM meghajtó

159.900 Ft

- Intel Pentium III 800MHz
- GeForce2 MX TV-OUT 32MB
- 16x DVD meghajtó

219.900 Ft



BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 13GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az InterNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videókártyával választja, akkor a játékprogramok is jól futthatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 700MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 13GB Ultra DMA merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet
- Ajándék PC FORMAT előfizetés

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

124.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB

139.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnika

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

★ Keresem a szavakat...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: FASA Interactive
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ha Bill Gates csak egyet kívánhatna, szerintem ezt mondaná: „Legyen a cégem minden részlege olyan egyértelműen sikeres és népszerű, mint a PC-s játékoké!" És valljuk be, megértjük, hiszen a redmondi cég játékprogramjai szinte kivétel nélkül jól sikerülnek. Megemlíthetném például az Age of... sorozatot, de a Madnessek bármelyik epizódját is. Igényes darabok, látszik rajtuk, hogy nem sajnálták a pénzt a fejlesztésükre.

A fentiek ellenére azonban biztos vagyok abban, hogy a Battletech-fanatikusok nem örültek, amikor kiderült, hogy az univerzum kitalálója, a FASA cég átigazol Billékhez. Ezeket a játékosokat valószínűleg a Mechcommander névre hallgató valós-idejű stratégia sem nyugtatta meg. Ők csak egyet akartak tudni: milyen lesz a Mechwarrior 4? A sorsnak — és a főszerkesztőnek — köszönhetően nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy eloszlassam kételyeiket, és egyben felkeltsem a laikusok érdeklődését a játék iránt. A felelősségem egyrészt azért nagy, mert két, igényeiben szögesen eltérő tábornak kell tartalmas leírással szolgálnom, másrészt azért, mert az év egyik legnagyobb durranásáról van szó!







Bosszúvágy, ezúttal Bronson nélkül

Anélkül hogy túlságosan belemerülnék a részletekbe, néhány mondat a Battletech univerzumról. A nem túl távoli jövőben lehetségessé válik a fénysebességű űrutazás. Megkezdődik a távoli világok meghódítása, a kolonizáció. A terjeszkedés és a nagy távolságokkal járó decentralizálódás azonban magában hordozza végzetét: a megerősödő és függetlenségre vágyó peremvilágok évszázadokig tartó háborúkba taszítják az emberiséget. A csaták főszereplője egy új, mindennél erősebb harci eszköz, a Battlemech. Ezek a több méteres „emberszabású" szerkezetek egy kisebb város elpusztításához elegendő municióval indulnak harcba; pilótáik pedig a joystickoknak, a pedáloknak, valamint az ideg-, és a fegyverrendszereket összekötő neurosisaknak köszönhetően mesterien képesek irányítani őket. Most, immár negyedszer, ránk is ez a feladat vár...

A FASA partnerre talált a Microsoftban ötletei megvalósításához. Anélkül, hogy nagyon elkalandoznék, talán nem lenne haszontalan George Lucast is leültetni az MW4 elé, hogy megtudja, milyen is az igazi elkötelezettség a rajongók iránt, hiszen a cég szinte az összes újdonsággal nekik akart kedveskedni. A MW4 családi drámát feldolgozó háttértörténete például sokkal inkább jellemző a Battletech világra, mint az előző két része. A Vengeance-ben Ian Dresari bőrébe bújva kell bosszút állnunk apánkért a Steiner család rosszindulatú vezetőjén, Katrinán, aki bolygónk felett uralkodik. A történet a játék során folyamatosan bonyolódik és anélkül, hogy bármit is elárulnék, meg kell mondjam, a forgatókönyvírók remek munkát végeztek.







Az események sűrűjébe egy gyönyörű filmbejátszás után csöppenünk bele. Ha szabad javasolnom, várjuk meg az estét, és hagyjuk, hogy a teljes sötétségben a dráma magával ragadjon minket. Sajnos a párbeszédek során csak a fülünkre hagyatkozhatunk, de talán a képek is elegendőek lesznek ahhoz, hogy átérezzük Ian fájdalmát és kellő motivációval huppanjunk bele Mechünk ülésébe.

A harcot egy maroknyi csapat élén kezdjük meg, de győzelmeink felbátorítják a lakosságot, így személyes bosszúnk hamarosan szabadságharccá nemesül. Embereinkkel meg kell állnunk a helyünk a hegyekben, a jégmezőkön, a sivatagban, majd végül a városban is. Annak ellenére, hogy a cselekmény lineáris, több lehetőségünk is nyílik arra, hogy befo-

lyásoljuk sorsunkat. Égető kérdéseket kell megválaszolnunk, amelyek — majd meglátjátok — más-más befejezést jelentenek a játéknak.

Bevetésre várva

A küldetések kezdetén egy műholdfelvétel segítségével tájékozódhatunk az előttünk álló feladatról. Nézzük meg a videobejátszásokat is, mert az ott hallott információk sokszor elengedhetetlenek egy-egy küldetés sikeres befejezéséhez. Minél több pályát teljesítünk, annál több kérdést kell ilyenkor megválaszolnunk. Melyik Mechhel induljunk harcba? Milyen fegyvereket szereljünk fel rá? Kit vigyünk magunkkal társnak? Ezek azok a döntések, amelyek megkülönböztetik a Vengeance-t egy hagyományos akciójátéktól.

A történet elején mindössze egy harci robotunk van, a többit — a hozzá való fegyverrendszerekkel együtt — az ellenségtől zsákmányoljuk. Összesen huszonegy Mech-típus szerepel a játékban, ebből hetet külön a MW4-hez tervezett a FASA.

A fegyverválasztási procedúrán a 'Mech Lab'-ben eshetünk túl. A felszerelhető eszközök számát két dolog befolyásolja: a Mech teherbírása és a különböző (ballisztikus-, sugár- és rakéta-) fegyvereket befogadni képes konténerek száma. A kiválasztott arzenál elemeit érdemes jól átgondolt csoportokba rendezni, mert a csatatéren is így fogjuk használni őket.



Akcióban

Ugyan kell egy kis idő az összes funkciógomb megtalálásához és memorizálásához, valamint a végtagok mozgásának összehangolásához, de utána gyerekjáték lesz (hogy mennyire nem, azt lásd lejjebb) Mechünk vezetése. A kezelőfelület jól áttekinthető és minden lényeges információ megtalálható a HUD-on, amely egyébként akkor is látható, ha netán külső nézetből óhajtjuk irányítani a kolosszust. Amire ügyelnünk kell, az a páncélzat és a hőmérséklet állapotát jelző műszer, mert előbbi elvesztése halált, utóbbi túlzott növekedése leállást okozhat. A célzórendszerbe befogott ellenségről egy hasonló kijelző számol be. Érdemes a már sérült testrészekre, valamint a Mech középső részére célozni, mert ha azt tiszta találat éri, az azonnali halált jelent még akkor is, ha a többi rész még sértetlen.

Szem, fül, kéz

Eszelős gépigényén kívül egyszerűen nem tudok rosszat mondani a játék grafikai motorjáról. Többnapos tesztelés után sem bukkantam benne bugra (ez egyébként az egész játékra jellemző, ritka madár az ilyen manapság) és ha gépünk teljesítményéhez igazítjuk, még gyors is. Bár a csaták közepette nincs túl sok időnk gyönyörködni a látottakban, a mellékelt képek elárulják, hogy a Vengeance egyszerűen gyönyörű. A Mechek roppant részletesen vannak kidolgozva, mozgásuk összetettségétől pedig helyenként tátva maradt a szám. A sérült robotok már-már szánalmat keltően vonszolják magukat, fémtestük megadóan rázkódik meg a találatok hatására. A kerek tízes az értékelés „Látványosság" kategóriájában talán még sosem volt ennyire megérdemelt.



A hanghatások, bár nem ennyire „fülbetűnőek', ugyancsak a helyükön vannak, legyen akár szó a változó hangerejű és intenzitású zenéről, vagy a tökéletesen eltalált fegyver- és robbanás-effektekről.

A Mechek, mint azt már fentebb is olvashattad, bonyolult szerkezetek, így irányításuk sem egyszerű. Az ideális konfiguráció: jobb kéz az egéren, bal a joystickon, a két láb pedig a klaviatúrán. Ennyi ujj talán már elég lesz, ugyanis tényleg körülbelül húsz gombra van folyamatosan szükségünk a játék során, ráadásul gyorsan! Én egy 10 gombos gamepad + billentyűzet kombinációval próbálkoztam, de az előbbi — főleg a célzásnál — sokszor túl darabosnak bizonyult...

A többjátékos üzemmódot sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni, de a hírek szerint akár 32 játékos is egymásnak eshet majd az interneten, vagy helyi hálózaton keresztül. A szervert vagy az MSN Gaming Zone biztosítja, vagy mi. Támogatott játékmódok: Deathmatch, Capture the flag, King of the Hill, stb.

Összegzés

Félve fogtam hozzá a Mechwarrior 4 teszteléséhez. Nem hittem, hogy ez a rideg high-tech világ meg tud



majd fogni. Tévedtem. A háttértörténet emberivé és magával ragadóvá teszi a programot. A grafika és a hanghatások érzékszerveinket, míg a folyamatosan nehezedő küldetések minket szegeznek a monitor elé. Remélem sikerült megnyugtatnom a rajongókat: mestermű született. Akiknek nem tudtam felkelteni az érdeklődését, azoktól elnézést kérek, hiszen az én hibám lesz, hogy a 2000-es év talán legjobb játéka kimarad az életükből.

Bazska





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mechszületett az év legFASAbb játéka!

végítélet

95%

EGYPT II
THE HELIOPOLIS PROPHECY

★ ÁGÁTDÁPOIZÜN, ÁGÁTDÁRRRÖMÖDÍÍÍ...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cryo Interactive
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.cryointeractive.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Egy piramis tövében állva tekinteni fel a csúcsra minden kétséget kizáróan nagyszerű tapasztalás — mely tapasztalásról buzgón álmodozhatnak tovább mindazok, akik jelen üdvöskénktől várták, hogy legalább virtuális síkon kutathassák a képtelen magaslatokat. Mert tessék megkapaszkodni: az egyiptomi miliő dacára, ez egy garantáltan „piramisfree" program. Ez persze maximum a hozzám hasonló kultúrsznoboknak okozhat maradandó lelki deformációkat, a becsületes kalandorok pedig — mert ez egy adventure, kérem - eképp hördülnek fel: „Jójó, piramis nincs. Mi van?"

Helyesebben szólva, „ki van?", végtére is úgy divik, hogy még az érdemi méltatás megkezdése előtt mutassam be az egybegyűlteknek a játék főhősnőjét, Tifetet. Szenzitívebb egyedek már e név puszta hallatára is egzotikus egyiptomi nőanyagokról kezdenek vizualizálni, s ezt helyesen is teszik, lévén főhősnőnk extrabűbájos teremtés, kinek virtuális lénye valóságos felüdülés a — fanatikusok vegyék magukra — dögunalmas Lara Croft mítosz „énésamagnum" árnyékában.

Tifetet első körben nyilván nézegetni érdemes, majd miután ráébredtünk, hogy szájtátásunk közepette ő buzgón összegzi eddigi élettapasztalatait, figyelmezzünk üde hangjára nagyfokú intenzitással.





Tifet hite

„Nevem Nefermaat, de csak Tifetnek szólítanak. A szüleimet soha sem ismertem. Djehouty, Heliopolis köztiszteletnek örvendő tudós férfiúja vett magához, s nevelt fel. A kezdetektől fogva táplálta bennem az emberekkel való törődés nemes mivoltát s igényét, s ő bátorított Sakhmet imádatára is, így a szolgálat idővel Bubastisba szólított, Sakhmet Templomába. A Templom tudósai, doktorai királyság szerte elismert s tisztelt férfiúk. Hosszú az út Heliopolisig, mely során szívemet a Djehouty iránt érzett aggodalom szorítja össze. Reménykedem, hogy még időben érkezem."

Mint az sejthető, valóban nem átallottam „tárántínói" megoldásokkal brillírozni, elvégre eleddig nem derült fény Tifet aggodalmának okaira. Nos, még a bevezető intro előtt érkezik hozzánk egy meglehetősen kitartó küldönc, aki egészen addig ütlegeli az ajtónkat, míg azt — hatásszünet — ki nem nyitjuk. A derék küldönc átnyújt egy papiruszt, mely papiruszon a következő szöveg olvasható — ínyencek s beavatottak számára akár hieroglifek formájában is:

„A Legfőbb Fizikus Djehouty érdeklődik legidősebb leányának, Tifetnek hogyléte felől, ki a Hatalmas Sakhmet védelmét élvezi, s eképpen szóla Ő hozzá:

Legyengültem. Szervezetem rettentő nyavalyák marják e pillanatokban is. Haladéktalanul indulj Heliopolisba! Bízom benne, hogy az úton töltött napokon Ré kegyes lesz hozzád, s megvédelmez. Boldogságom nagy, ha ezen papirusz jó színben talál."

Tifet szerint igen nagy gázok lehetnek, ha nevelőapja efféle irományokra ragadtatja magát, így természetesen azonnal szamárhátra pattan, s meg sem áll Heliopolisig. Vérbeli kalandjátékosok már fogják az adást: ez lenne a sztori felvezetése.

Egy igen pimasz grafikus motor

Először csak leesik az állunk, s azt rebegjük: „Öcccsééém, ez jobb, mint a kvékhárommegadeuszeksz..."

Ugyanis az elénk táruló látványvilág igen szép. Mikor aztán kiforgattuk a fejünket, gyanút fogunk. Majd bőszen nekiindulnánk a perspektíváknak, de szörnyű félelmeink sajna beigazolódni látszanak: a trónfosztás bizony lemondta a meghívást, lévén a képi világ nagyfokú részletessége csupán annak köszönhető, hogy az egész cucc előre renderelt. S mint ilyen, természetesen halott is. Bizonyára akadnak közöttünk, kiket hozzám hasonló módon szintén megörvendeztetett valami rosszindulatú egyed iméles forgóképekkel. Csuda jó hecc: két nagydarab rénszarvas néz a júzer képébe egészen addig, míg az rá nem tenyerel a kurzorgombokra. Ezek segítségével for-









gathatjuk a fejünket, s szemlélhetjük meg az indulásnál hátunk mögött fetrengő, tökrészeg mikulást. (Ne engem tessék szidni, nem én csináltam. Tényleg.) A dolog alapja minden bizonnyal egy üreges, gömbszerű alakzat, melynek belsejébe pakolják a technológia áldozatát, s belső felületére ráfeszítenek egy textúrát. Ezen eljárást alapul véve hitetni el a gyanútlan kalandorral, hogy ma sem lesz ingerenciája aludni, majd mindenféle irányjelző nyilakat villogtatni a képébe bizony igen illetlen dolog. A legjobb lesz azonban felülemelkedni, s levonni a konklúziót: van, mi nem arany, bár fénylik...

valamint egy kutya is. Uggyan kérem. Ezzel együtt a látvány megnyerő, de óhatatlanul is az az érzésünk támad: frankó ez a Lamborghini, kár, hogy az van ráírva: „Burago."

A zenék, effektek, s a szinkronhangok legalább hibátlanok. Hogy nem kapnak max. pontszámot, az csupán azért van, mert a készítők azt hitték, senkinek sem fog feltűnni, ha egy adott szinkronhangot több szereplőnél is elsütnek. De ezt eltolták, háhhá: nekem feltűnt, s el is szomorított kissé.

De van jobb is: a bejárható helyszínek száma Heliopolis méreteihez képest roppant kevés, s itt kell

The Igen Rövid Adventure of the bűbájos Priestess

Heliopolisba érkezvén célozzuk be Djehouty házikóját. Első keresztutca jobbra, aranybarna ajtó. A derék csóka tényleg elég rossz bőrben van. Vizsgáljuk is meg őt, majd jegyezzük fel a tüneteket: fej, és hasfájás magas lázzal spékelve. Lévén efféle tünetekkel járó nyavalya jelenleg nem ismeretes, a Templomi Könyvtár archívumának bősz átfésülése jelentheti a kiindulópontot. A könyvtárba persze nem enged be akárkit az akadékoskodó ajtónálló. Papnői mivoltunk bizonyságaként azonban összepárosíthatjuk

álljunk az írnokiskoláig. Az osztályteremben magunkhoz szólíthatjuk Irou készletét, amit aztán szépen oda is adunk neki. Erre van arca ráébredni, hogy tinta sincsen nála, hehe. Az egyedüli körülmény, mely ezen ponton megmenti a progit az azonnali unistallálástól, az itt bejátszott videó jelenet. Amit itt Tifet produkál metakommunikáció szintjén, az több, mint jó. Nos, vissza az iskolába, és „pikápink." (A progi következetességére jellemző, hogy Tifetnek esze ágában sem lett volna felvenni a tintát ezt megelőzően.) Mire visszaérünk, Irounak hűlt helye van, így besasszézhatunk végre a könyvtárba. Olvassunk el minden fellelhető papiruszt, majd a szerzett információk birtokában vissza az öreghez. A próféciát tartalmazó táb-



Vigasztalásul elmondható, hogy a grafikusok míves munkát végeztek. Az egyiptomi miliő ízlésesen adagolt jegyei még így is bekebeleznek minket, ha hagyjuk. A halott textúrák persze alapból kizárják a városi nyüzsgés, forgatag jelenlétét. A hangokért felelős fiúk kitették a lelküket, akkora hang kavalkádot nyomatnak a háttérben,



hogy az ember valami kültelki piacon sejti magát — de sehol senki, és semmi. Hja persze, akadnak itt az út szélén praktizáló, természetesen előre renderelt kereskedők, három - négy polgár, két megtermett szamár,

elhintenem a legaggasztóbb tényálladékot is: egy gyakorlott Tifet úgy kb. 2 óra alatt a kaland végére jár. Felvetődik a kérdés:

Ha ilyen nagy a szám, miért nem mellékelek megoldást? Csupán azért, mert az a következő fejezetben esedékes.

Vizsgáljátok:

az Egyiptomi Fentieket azok Szent Szimbólumaival. Így már bemehetünk. Újabb akadály következik az adminisztrátor személyében. Banális a szint: „hát az van, hogy nekem kéne feljegyezni, kik mennek be — de az a hülye a szomszéd textúrán elvitte az íróeszközeimet, hüpp." Jól van, jól, majd mi segítünk: célozzuk be a balra lévő ajtót, s meg se

lát nyilván visszük is magunkkal, ugye.

Kisebb közjátékba botlunk egy megfáradt asszonyság személyében, kinek férje természetesen szintén a misztikus kórban szenved, s akit búzával fizet a Templom munkájáért. Vizsgáljuk meg az asszonykát, majd a kijárat előtt álló kistermetű egyedet is. Utóbbinak





adjuk oda a játék legelején magunkhoz vett szembalzsamot, majd tipli Djehoutihoz. Az alsó szinten vegyük fel a búzamagos puttonyt, az altatót, az aranygyűrűt, illetve az öreg felvehető írószerszámait. A prófécia áttanulmányozása után nevelőapánk azonnal el is szalajt minket a Seerhez, hogy figyelmeztessük a veszélyre. Hamarosan jöhetünk is vissza, ajánlásért, lévén nem engednek be akárkit a helyi hatalmassághoz. Adjuk Djehoutinak az írószerszámokat, majd ajánlólevélkénkkel vissza a Seerhez. A zavartalan közlekedés érdekében kapunk is tőle egy laza karkötőt, s egy questet: járjunk utána a problémának. Nosza. Tipli a magsilókhoz, ahol magunkhoz vesszük a kötelet s a pallót. Elegyedjünk szóba a sepregetővel, kitől megtudhatjuk a „magrevizor" címét s nevét is: Hetep. Másszunk fel a harmadik silóra, s kombináljuk a kötelet a pallóval. Ereszkedjünk szépen le, s halásszuk ki a magok közül a búzakalászt. Vissza a könyvtárba — a bunkó ajtónállónak dugdossuk az orra alá a karkötőnket, s persze igyekezzünk eközben minél gizdább képet vágni.

A könyvtárban vegyük magunkhoz Hetep jelentésének zárját, majd látogassuk meg lakhelyét is. Itt újabb cuccok várnak Tifet jótékony érintésére: egy tükör, s Hetep pecsétje. Húzzunk vissza a Seerhez, s adjuk át neki a bizonyítékokat. A helyzet immár maxigáz, lévén időközben Djehouty állapota is rosszabbodott. El is szalajt minket az írnokiskolába, hogy megfejtsük a próféciát. Az ajtóban ülő fickó csakhamar ráébred, hogy a jövendölést furmányos módon visszafelé rótták fel. Nosza: löttyintsük nyakon a táblát a tintával, majd képezzük le annak negatívját egy üres papiruszra. A megfejtett cuccal vissza az öreghez. Mint az kiderül, a megoldás Sakhmet kápolnájában leledzik: carappoljunk is oda, s a szobor előtti foglalatba helyezzük bele a tükröt. Eztán tovább egyenesen, ahol egy célirányos egóval elkommunizáljuk az adminisztrátor fakalapácsát. A szobor körzetében leledző kitüremkedések egyikére koppintva ezzel, Sakhmet szobra elfordul, s felvehetjük a gyógyír előállítását tárgyaló receptet.

Úgyhogy vegyük is fel.☺ Komponensvadászat következik: vissza a szakállas fickóhoz, akitől fantree leveleket fogunk követelni. Ő hajlandó megnevezni egy embert, akitől szerezhetünk, ha először enyhítünk kínzó hasfájásán. Vissza Irouhoz, ahol felvehetjük eme gyógyír komponenseit. Az aranygyűrűért cserébe Irou odadja nekünk féltve dédelgetett mézescsuprait. Micsoda biznisz. Tipli haza, s a jókora kondérban kotyvasszuk össze az orvosságot. A szakállas fószer egy félreeső beugróban vár ránk. Mielőtt még bedobhatná az „egy hasmasszázs nem segítene szerinted" — féle trükköt, adjuk neki oda szépen a gyógyírt. Ő végre kiböki, hogy a núbiait kell keresnünk, aki napjai java részét a helyi krimóban való italozással tölti.

A vele való konzultációból az derül ki, hogy a fantree levelek rendkívül ritka növénykék ám, s azok csak a kormányzó áldásával hozzáférhetőek. Tipli hát a kormányzóhoz, aki éppen fényűző partyt ad. Nem is nagyon akar minket beengedni a feladatát roppant komolyan vevő ajtónálló, ám Tifet minden különösebb megerőltetés nélkül csavarja el a szerencsétlen fejét, aki egy éjszakai találka reményében félreáll. Addig álljon féllábon is, persze. Újabb ajtónálló fogad minket a rezidencián, aki egy nőnemű zenészt követel rajtunk. Nos, mindjárt prezentálunk neki egyet: csurogjunk át a kertbe, s a pavilonban szunyókáló nyuszkó jóképű tamtam — szetjét szólítsuk magunkhoz. Így visszatértén már minket sejtenek a késlekedő zenésznek. Ritmusérzék híján lévő egyének most reszkessenek, mert egzotikus egyiptomi ritmusokhoz kell igazodnunk. A performansz végén beszéljünk a kormányzóval — az ultraellenszenves, karvaly orrú pacák — majd menjünk a szobájába. Itt megtaláljuk Hetep jelentését, melyet kezünkben tartva „in flagranti" kap minket nyakon a kormányzó. (Lásd fotó.) A kényszerű méregfogyasztás okán Tifet terhes álomba szenderül, s Hetep holtteste mellett van szerencséje felébredni valami igen gyanús dungeonben. Vegyük fel a csákányt, s induljunk el a jobb oldali folyosón. Nyomjuk meg a gombot, majd át a bal oldali folyosóra, mely immár egy terembe torkollik. Van itt egy fekete macska, aki buzgón kapirgál. Ezen területre verjünk rá kettőt — hármat a csákánnyal, majd távozzunk az új alagúton keresztül a szomszédságba. A núbiai fogad minket, aki Djehouti halálhíréről számol be nekünk. Egy sz*r, egy jó alapon legalább elhozta nekünk bohém cimboránk a fantree leveleket, melyeket a szülői házban fel is lelhetünk. Itt van Mi is, aki szintén a titokzatos nyavalyától szenved. Ő lesz a kísérleti alany a most összekotyvasztott gyógyírhez. Ennek összeállítása nyilván a komponensek beszerzésén alapszik, csak járjuk végig a kereskedőket. Jelzem, a terebélyesebb kereskedőnő igen bőkezűvé válik a Seer karkötőjének ígéretében.

Az elkészült gyógyszert diktáljuk Mi arcszerkezetébe, aki ettől szerencsés felépülést látszik produkálni, így szaladhatunk is a Seerhez, hogy a prezentált minta alapján beindulhasson a „römödi" tömeges termelése.

Van még némi elintézetlen ügyünk a kormányzóval, így a núbiai tanácsát követve várjuk meg, míg leszáll az éj, s vissza a rezidenciára. Tipli a kertbe, s kombináljuk az altatót a búzamagokkal. Ezen kombót a libák elé vetve már nem kell attól tartanunk, hogy közelségünkre felverik a szunnyadó őrt. Nincs más hátra, mint a második őrt elkerülve beosonni a kormányzóhoz, s magunkhoz szólítani Hetep jelentését. Visszafelé még egy kis extra: időközben az első őr felébredt, így annak háta mögött kell visszalevitálni a kertbe. Vegyünk fel a földről egy maroknyi kavicsot, s szórjuk azokat a libák elé. A magasan kvalifikált férfiú annak rendje s módja szerint oda is battyog a hangok hallatán, így a kerten keresztül háta mögé kerülve elcsenhetjük a kulcsát. A kulcshoz tartozó ajtó felkutatása a játék egyik leg embert próbálóbb feladata, így annak elemzésétől hely hiányában eltekintek.☺

Végső megmozdulás címén adjuk át a Seernek Hetep jelentését, s örvendezzünk: megcsináltuk a játékot. Persze kell-e mondanom, hogy slusszpoén címén a Seer nem ott van, ahol lennie kéne. Hanem a — na jó, csak a kedvetekért — silóknál.

Jó lesz ez hetvennek is...

Mondhatnánk, s még csak nem is lehetne minket rosszmájúsággal vádolni. Ilyetén módon azonban méltatlanul bánnánk Tifetkével. Ronda dolognak tűnhet ugyan 2 órányi kalandot mérni 2 CD-n, mint ahogy annak is tűnik, mégis: Tifetnek, és a közelgő ünnepeknek szól ez a 80%. Igazán összeszedhetné magát a Cryo, mert lassacskán védjegyükké válik az ígéretes elgondolások valamilyen szinten történő elbaltázása. „Létezik első epizód is?" Létezik.

GyZ

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Csupán forgott a búrád – emígy ül a bú rád...

végítélet

80%

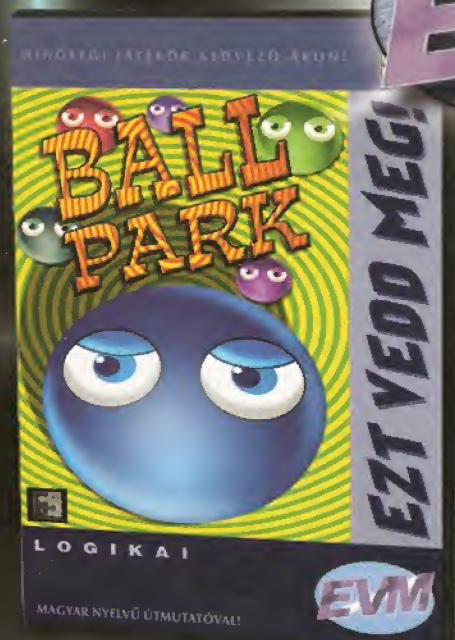
EZT VEDD MEG!

ÚJDONSÁGOK

MINŐSÉGI JÁTÉKOK KEDVEZŐ ÁRON!
PC CD ROM
Might and Magic VIII
Day of the Destroyer
3DO
EZT VEDD MEG!
EVM
...AR NYELVŰ ÚTMUTATÓVAL!

2999,–





1999,–

TOVÁBBI EVM CÍMEINK

1944 ACROSS THE RHINE	1999,-	DEATHTRAP DUNGEON	1999,-	REQUIEM	1999,-
ADDICTION PINBALL	1999,-	EASTERN FRONT	2000/dec	SEGA RALLY II.	2000/dec
ADMIRAL SEA BATTLE	1999,-	F/A-18 KOREA	2000/dec	SCREAMER	1999,-
APACHE LONGBOW	1999,-	FLIGHT UNLIMITED	1999,-	SCREAMER RALLY	1999,-
ARMY MEN I.	1999,-	FORD RACING	2000/dec	SPEC OPS	1999,-
ARMY MEN IN SPACE	2999,-	GRAND THEFT AUTO	1999,-	TERRACIDE	1999,-
ATOMIC BOMBERMAN	1999,-	GRAND TOURING	2000/dec	TOMB RAIDER	1999,-
BALLPARK	1999,-	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	1999,-	TOONSTRUCK	1999,-
BROKEN SWORD I.	1999,-	MIG ALLEY	2000/dec	TOUCHE	1999,-
BROKEN SWORD II.	1999,-	MIGHT & MAGIC VI.	1999,-	UFO ENEMY UNKNOWN	1999,-
CANNON FODDER 1&2	1999,-	MIGHT & MAGIC VIII.	2999,-	VIVA FOOTBALL	1999,-
CIVILIZATION	1999,-	MONTEZUMAS RETURN	1999,-	WARCRAFT	1999,-
COLONIZATION	1999,-	MYTH: THE FALLEN LORDS	1999,-	WESTERN FRONT	2000/dec
DARK COLONY	1999,-	PRO PINBALL TIMESHOCK & THE WEB	2000/dec	WORMS	1999,-

KERESD ORSZÁGSZERTE!

Az utolsó pillanatban!

Jóval lapzárta után és közvetlen a nyomdába adás előtt robbant be a szerkesztőségbe a hír, hogy összejött!
Nem törtük magunkat hiába, nem veszik kárba a rengeteg üresjárat, amit az ügy érdekében tettünk meg értetek.

A leggyakrabban hallatott kívánságotokat már februártól teljesítjük!

ELŐFIZETŐINK SZÁMÁRA LESZ POSZTER!!!



Sikerült, amit szerettünk volna már a kezdetektől is! Egyetlen filléretekbe sem kerül ez az ajándék a részünkről!
Anélkül, hogy emelkedne az 576 KByte ára, az előfizetőink a februári számtól a küldeményben poszter mellékletet is találni fognak az újság mellé csomagolva! Kedves előfizetőink! Ugye érzitek, hogy megkülönböztetett figyelemben részesültetek?!
Ha még nem lennél az előfizetőnk:
Látod, adtunk még egy érvet a kezedbe, hogy miért legyél az!!!

Az eddig elképzelhetetlenből így lesz

KÉPPELFOGHATÓ VALÓSÁG

DELTA FORCE LAND WARRIOR

★ Trófeavágyadtól vigyázz, nehogy begolyózz!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Creative Asylum
Kiadó: Novalogic
Web: www.novalogic.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet





Szerelem első látásra. A minap még a SWAT 3-ban vállaltam terroristák móresre tanításában oktató szerepet, de miközben szétnéztem, hol is pihenhetném ki a csaták után magam, egy a felnőtt kor küszöbét átlépő gyönyörű ara, a Delta Force L.W. is kinyújtotta felém kérlelőn kezét. Annak idején legidősebb nővérkéje már lázba hozta egyszer a processzor ütközetekben edződött, önjelölt hadfiak szívét — így az enyémet is. Nosztalgiával gondolok rá: telitalálatok sorozata, és élvezetes éjszakák jellemezték a vele töltött időszakot... Aztán hűtlen lettem hozzá, és álnok módon megkörnyékeztem a nagyobbik húgát. A középső testvérlány dacára az erősebb idomok nyújtotta bujálkodásnak, rendezetlen mozgáskultúrájával szaggatott, rontotta a Deltaforce család hírnevét, és közben gyengítette a zsenge ifjak harci kedvét, vagy talán csak az enyém? Aztán az idő bimbót bontott, és kinyílatta a harmadik húg gyönyörű virágát, mely pajzsra emelve hirdeti majd a NovaLogic szülők káprázatos génkészletét. Szerelmes vagyok ismét...

A szívemet fogva tartó praktikák

A játék cuki kis intrókalapján a bokréta, igen igényes kidolgozást mutat. Szerencsénkre, ez nem a hölgyemény egyéb hibáiról hivatott elterelni a figyelmünket. A jeles szülők igyekeztek eladósorba lépett lányukat felszerelni az udvarlók fejének elcsavarására alkalmas női praktikák mindegyikével. A csábítás fegyverarzenálja a sokszorosára növekedett. Az apró kis retikülbe az eddigi kettő helyett, akár már három lőfegyver, kés, sőt lézer célmegjelölő is helyet kapott. Hölgyünket a korzóra elkísérő ifjonc, a robbanóeszközök mellett 13 féle elsődleges-, 3 féle másodlagos- és a 4 féle oldalfegyver valamelyikével díszítheti fel magát. Ezek részletes leírására itt kár lenne vesztegetni a szót, de az érdeklődés felkeltésének okán annyit elárulok, hogy az említésre méltó ékességek között a G11 hüvelynélküli elektromos elsütésű automata karabély, a STEYER AUG, az MM1 revolver üzemmódú gránátvető, valamint a mesterlövész fegyverek hangtompított változata az PSG-1 Sniper Rifle is ott található. És itt van egy olyan műremek is, amit ugyan láthattunk már a nővérkék oldaláról, de a közelebbi kapcsolat legfeljebb rosszat jelenthetett. Általában irigyeink szegezték eddig görcsösen felénk, vagy azok, akiket arcátlan bámészkodásukért hessegettünk el erről a világról. Ez a kis csoda, az AK-47 típusú, 7,62 mm kaliberű félautomata gépkarabély — igen, a valamikori Varsói Szerződés majdnem rendszeresített fegyvere.

Feltétlen meg kell említenem az OICW Land Warriort, amelyről szerelmem kapta nevét, és melyre joggal büszke lehet, hiszen képességeit tekintve az élmezőny tagja, ha nem az első helyezett a választéklistán. Ó te gyönyörűség! Édes kis pofid mellől mi is hiányozhatna még? Tudom, nem gondoltál rájuk, és otthon felejtetted fülbevalóid, de hogy valami díszeset aggassak füled átlőtt cimpájába, kaptál egy újabb ékszert, itt van nesze, — becsapódáskor expandáló kézigránát, a tiéd! De most engedj kérlek, dolgoznom kell! Ha megírtam ezt az ismertetőt, azonnal jövök! Vigyázz magadra, és óvatosan vakargasd addig is a füled tövét!

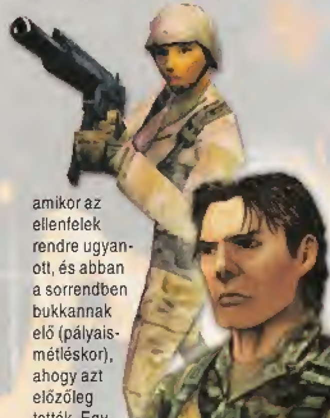
Szerelmem világa

A fegyvereken kívül bőven van újítás magában a játékmenetben is. A kisebb önbizalommal megáldott PC-lövészeknek módjukban áll játékállást menteni bármikor — pl. a két esélyes golyóváltások előtt. Meglepődve vettem észre, hogy a harci cselekmény alatt, néhány pályán fegyverszekrény található. Feltölthető belőle a muníció, illetve amikor a nálunk lévő lőszerszám nem váltja be a hozzáfűzött reményt, akkor azt itt kicserélhetjük másik, jobbnak feltételezett segítőtársra. Fegyverek, fegyverek, és megint csak fegyverek, (csak meg ne unjátok!) de a következő újdonság még nagyon idekívánkozik! Ha kilőtted az összes táraid, és nincs a közelben fegyverszekrény, ne ess kétségbe, ballagj oda egy kihűlő félben lévő áldozathoz, és vedd el tőle! Ne érdekeljen, hogy ezekben a pillanatokban pont úgy nézel ki, mint egy hullafosztogató! Ha már a játéktervezők elhelyezték az irányító billentyűk között egy fegyver eldobó gombot „0", akkor kár lenne aggályoskodnod! Az eldobás után kússz oda a jobblétre szenderülthöz, és vedd tőle el azt a bűnös eszközt, ami miatt itt kellett hagynia ezt a csodálatos Földi Paradicsomot! Mert a reklámból tudhatod, hogy AZ neked jár! Mint a szivattyú is, amennyiben nincs lőszer az elkobzott csúzliban! Ha a lekornyadt terrorlegény nem ejti ki kezéből a fegyverét, ne keringőzz a teteme felett, mint egy keselyű, mert a marokban tartott szerkezetre hiába áhítozol, nem lehet a tiéd! Nincs lehetőséged levágni róla a halálában is ragaszkodó természetűnek megmaradt — ujjait. (Szörnyedj csak el, és ne játssz ilyen játékokkal, ha ennyire patyolat még a lelkületed)!

Szerelem az első vér után is

És végre essen szó a fegyvereken kívül másról is! Még mindig hervasztó, amikor az ellenfelek rendre ugyanott, és abban a sorrendben bukkannak elő (pályaismétléskor), ahogy azt előzőleg tették. Egy-







két esetben meglepetés is érhet, amennyiben ugyanoda várod azt a kis kandlifejűt. Miközben feszülten figyeled feltűnését („hiszen mindig ilyenkor szokott érkezni, mint a pontosságukról híres japán vonatok"), közben az „ő meg nem szokott" társa, valahonnan éppen erre keveredik, és a maga kis primitív természetességével fogja magát, és hátba lő! („Anyádat!" — gondolom, de lenyelem a békát). A harcterek az elődeiktől átvéve a jó szokást igen változatosak, és embert próbálók, de szerencsére a hasonlatosság itt véget is ér. Véletlenül sem kell szembesülnünk, egy korábbi epizódból már ismert helyszín által okozott csalódással. Ha már a pályáknál tartunk, itt említem meg, hogy a NovaLogic észrevehetően igyekezett kedvünkben járni azzal, hogy az alapos felkészülést kedvelőknek egy gyakorlópályát is a rendelkezésére bocsátott. Egyébként a palettán találhatunk tengeri olajfúrótornyot, szigeteket, börtönt, piramis belsőt és rengeteg féle kazamatát. Ha nem embervadászatról szólna a történet, akkor időnként már-már kedvem lenne bőröndömből előbányászni a szafariruhám. Bocsánat tudom, jó érzésű ember nem lő védtelen állatkákra, emberekre is csak akkor, amikor már nagyon muszáj! Talán a forrón tűző nap, és a perzselő meleg teszi, de a játék alapján úgy tűnik, a kazamataásás a tevezsokék kedvenc időtöltése. A játék irányítása a régiekhez képest szinte semmit sem változott, a megszokott helyükön várnak ránk a mozgatáshoz, és a fegyverkezeléshez szükséges parancsbillentyűk, csupán az újabb funkciógombokat kell megszoknunk. Felkészüléskor a programozók által legkedvezőbbnek ítélt fegyverkonfigurációt fel is ajánlják, de mint elődei esetében, itt sem muszáj az ő tapasztalatukra hagyatkozni. Én szeretem a csendes, lopakodó megközelítéseket előnyben részesíteni, amely taktikánál a hangtompítóval ellátott operációs eszközök igazolják létjogosultságukat. Persze vannak pályák, ahol nem működik ez a stratégia. Amikor pl. robbantás mániás terroristák automatafegyveres támadását, vagy csak hogy fokozzák az élvezeteket, kamikaze rohamait kell visszavernünk a megvédendő erőműtől. Na itt nem kell a hangtompító. Sőt! Mivel felderítésünk jelentette, hogy mire készülnek a kis csintalanok, a védelmi rendszer kidolgozásával megbízott felelős józan előrelátásának köszönhetően, homokzsákokkal körülvett géppuskaállásokból is tizedelhetjük a humorlovagokat. Brrr! Igen, van ilyen. Valamiért úgy gondolom, hogy a bohókás NovaLogic-es srácok kitüntetett figyelmükkel tisztelték meg az arabvilág humorgazdagságát, és az ellenpoénjaikat szívesen csattogtatják azok virtuális előadóművészeinek hátán.





A harcjárművek gyarapodtak néhány pofásabb gumicsónakkal is. Ezek meglehetősen feltűnőek lesznek a játékmenet alatt, mert túl azon, hogy a vízen közlekednek, búvárruhába bújt gonosz egyedek, rendkívül pontosan célozva golyózáport zúdítanak ránk a fedélzetéről. Derék harcedzett Snakebite (jól olvasod!) pajtásomat nemegyszer terítették le száguldás közben a hullámon nyargalók.





Bugok...

Az előbb említett szomorú esemény kapcsán jut eszembe az az apróság, hogy bizony játék közben más tragikus események is megtörténtek velem! Egy — a változatosság kedvéért (!) kazamatában kúsztam éppen a csiklandozásra kiszemelt célszemély felé, amikor elindult felém egy apró kis büdös bogár, amitől azonnal feltérdeltem, és hipp-hopp, láss csodát! A földfelszínen, kint találtam magam, a talpammal taposva a zsenge füvet.

Egy másik szomorú történetben a piramis csúcsának meghódításán fáradozva törtettem felfelé, és óvatlanul a piramis közepe felé fordultam. Hirtelen, és átgondolatlan mozdulatomra az építmény megnyitotta gyomrát, és megláttam annak belvilágát. A folyosórendszer meztelen káprázatától még a gép is elszégyellte magát, és kislányos zavarában lefagyott. Hát ennyit a bogarakról!

...de tömjén is akad

A fentieket leszámítva, szerencsére a játék fenomenális, a feeling-je professzionális, az effektek, az eszközök ultra realisztikusak. (Bleeee de töményen szagos ez a füstölő!)

T_Boy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nézd meg az anyját, vedd el a legkisebb lányát!

végítélet

92%

STARSHIP TROOPERS

★ Csótányirtás a csillagközi napköziben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: MicroProse/Blue Tongue
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.stta.com
Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Nem szenvedek bogárundorban! De őszintén megvallom, hogy amint megláttam az xxx kereskedelmi csatornán az Osztrák muksót csótányt zabálni, valahogy elment a kedvem az elém tett pizzától. Az utóbbi időkben megszokhattuk, hogy a nagyobb sikerű Hollywoodi akciófilmekből (már amelyikből lehet) elkészítik a számítógépes játékverziót is. Természetesen ez eddig az olyan nagy „szériafilmeknek" volt a kiváltsága, mint a James Bond vagy a Batman. Sokszor elgondolkodom azon a tényen, vajon mit kell tartalmaznia ahhoz egy filmnek, hogy a tengerentúlon (vagy innen) nekilássanak a programozók az azonos című és történetű játék elkészítéséhez. Azt hiszem, talán a cselekmény lehet a legnagyobb mozgatórugó. Lehet, a programozók úgy vélik, hogy ha egy film eszméletlenül akció dús és pörgős, akkor a filmből készült játék is hasonló színvonalú lesz (ezért nem értem, vajon a Con Air-ből miért nem készítettek játékot). Nem is olyan nagyon régen készítette el Paul Verhoeven a Csillagközi Invázió című művét, melyet az akkori év legbrutálisabb és egyben legdurvább filmjének kiáltottak ki a kritikusok. Egy biztos, a filmben tényleg csak úgy röpködtek a félbeszaggatott emberek és egyéb emberi belsőségek a levegőben. Mivel a film akciórészére (na és persze Denise Richards domborulataira) tényleg nem lehetett panasz, a MicroProse másfél évvel ezelőtt elkezdte megalkotni a film játékba olvasztott változatát. Eme féltően nevelgetett gyümölcs, napjainkra öltött CD alakot és hogy milyen sikerrel azt az alábbi sorokból megtudhatjátok.

Jelentkezz most! A Szövetségnek szüksége van rád!

Ismerős ez a felszólítás, ugye? Nos a játék legelején rögtön így invitálnak bennünket is, mint ifjú „űrgyalogosokat", akik a letöltött két év szolgálat után elnyerik a hőn áhított állampolgári címet, a szövetség keretein belül. Mindenkinek melegen ajánlom az ugyanitt található „Officer Candidate School" menüpontot, amely egy tulajdonképpeni tanítórész a programon belül. Azt hiszem, itt tapasztalhatjuk meg igazán milyen nehéz és összetett élet a katonáké. A következő menüpontok és a bennük rejlő küldetések közül választhatunk.

Az első a Psychical Fitness, ahol tulajdonképpen a program egyik gyengécske pontjának felderítését és használatát tanulhatjuk meg. Embereink irányításáról és a speciális valamint a beállított kameranézetek kezeléséről van szó. Azt már most előrevetítem, hogy a legelfuseráltabb része a játéknak az előre beállított kameranézetek. Ezeket alapból a numerikus billentyűk, irányként is funkcionáló négy gombjával aktiválhatjuk. Sajnos azonban, mint már rájöhettetek ezek egészen egyszerűen használhatatlanok. Szinte soha nem lehet látni a célpontot, és a kamera csak fix nézetet mutat, melynek hatására semmit sem látunk a környezetünkből. Nem is értem miért kellett ezt berakni a játékba. Ehelyett inkább használjuk az egeret és az itt aktiválható „freelook"-ot.



A következő menüben ismerkedhetünk meg az egyik igen lényeges elemmel, a formációkkal és az embereink felállításával (Formations Drill). Úgy vettem észre, hogy a programban egyáltalán nem mindegy hogyan állítjuk fel a csapatunkat. A különböző lelállások az egysoros vonal, a dupla vonal és a védelmi pozíció, ahol az egységünk parancsnokát fogja körül a többi emberünk, illetve a szétszórt alakzat. A küldetéseink során sokszor találkozunk egyszerűbb tisztogatási feladattal, ahol adott területeket kell szép sorban az összes dögtől megtisztítanunk, de részünk lehet jó kis mentőakciókban is, ahol a csapdába esett bolygómunkásokat és szerencsétlenül járt telepeseket, esetleg lezuhant űrhajók utasait kell megmenteni. Az általam legjobbnak ítélt formációk a következőképpen









néznek ki. Tiszta terepen, ahol maximum a kisseb dombok jelenthetnek akadályt (ezekre furcsa módon nem tudunk felmászni) a legtutibb, a szétszórt felállás. A rovarok hatalmas harcosai általában ész nélkül rontanak elő a föld alatti lyukakból, embereink azonban a szórt alakzatból rögtön képesek bármilyen irányba szétfutni, majd a mocskot szépen félkörbe zárni, és minden oldalról tűz alá venni. Igazán a játékban lehet ezt jól látni, de szerintem ez az egyik legjobb alakzat, hiszen ez szinte mindig használható. Van, amikor egyfajta ostromot kell indítanunk a nagyobb fészkek ellen, ahonnan folyamatosan özönlenek kifelé a harcosok és ilyenkor a kétsoros ostromfelállás a legjobb. A sima gépfegyveresek, elölről tartják fel a rovarokat, hogy addig a hátul álló nehézfegyveres embereink szépen berobbanthassák a fészek bejáratát. Végül még megemlítendő a fedező felállás, amikor a kiszabadított (vagy megvédendő) emberünk köré állnak a katonák, saját testükkel védve azt. Ugyanezt alkalmazhatjuk, ha csapatunk vezetője komolyabban sérült. Ha őt elveszítjük, akkor a küldetésnek is lőttek ezért ajánlott, ha vigyázunk rá.

A „Weapons Proficiency" részben sajátíthatjuk el a fegyverek kezelését és a csapatunk felszerelésének kiválasztását. Egy missziót minden esetben írásban (és szóban) kapunk meg. Mi döntjük el, hogy hány embert viszünk magunkkal és milyen fegyvereket, felszereléseket veszünk magunkhoz. Van itt egy kis buktató is, mert ha például összefutunk egy a filmekből is ismert hatalmas plazmaköpködővel és nincs nálunk rakétavető, nos akkor nyomhatunk is a „mission restart"-ra. Ezeket ugyanis, csak csiklandozni tudjuk a géppisztolyokkal vagy az először rendelkezésünkre álló energiafegyverekkel. Az egyetlen segítség egy gránátvető. Egy jól irányzott lövés a kicsike potrohára és már pucolhatjuk is magunkról a bogárbelet. A már említett fegyverválasztásnál tudnunk kell, hogy ha egy embernek mondjuk plazmavetőt teszünk a kezébe, akkor az a sikeres küldetés során bizonyos mértékben tapasztalati pontokat szerez a fegyver használata közben. Ha a későbbi akciók során ugyanezzel a fegyverrel szereljük fel, a már általa használt fegyverrel jobban fog bánni, mintha mondjuk egy gépkarabélyt adnánk neki. Ezért fontos a tapasztaltabb katonáinkra vigyázni, és azokat lehetőleg átmenteni a következő pályákra is. Nem kell megijedni, mert ha nem akarunk vesződni a szövegbe rejtett utalásokat böngészve rájönni, vajon mire is lehet szükségünk a következő pályán, választhatjuk az automatikus felszerelést is. Ilyenkor csak az embereinket kell kiválasztani, a felszerelést a legésszerűbb mértékben, maga a gép osztja ki azok között. Mindenből egy kicsit, bár ez nem mindig célravezető.

És most néhány szó a csapat vezetőiről. Ezek a szakaszvezető és melléje rendelt tizedes, vagy hasonló rangú katona (igazából nem nagyon tudtam a rangjelzéseken elmenni). Általában ők a csapat elején helyezkednek el és attól függően, hogy milyen az akció nem csak a vezér, hanem valamilyen más speciális szerepet is betölthetnek. Nálam például két speciális fegyvert birtokoltak, mely nagy területre ható hatalmas pusztító erőt képviselt, persze csak limitált mértékben. De előfordult, hogy egy éjszakai küldetésnél mindkettőjük vállára egy-egy lámpát szereltek, amivel ugyebár egy fokkal jobban lehetett látni. A pilácsokat egyébként valamelyik gombbal ki-be kapcsolhatjuk, így nem vesznek észre a rovarok olyan gyorsan, de mi sem tudunk elég pontosan tüzelni. Valamit valamiért.

Legvégül a „Simulation Combat" pontnál, kipróbálhatjuk az előzőekben tanultakat egy nem vérre menő akció során. Természetesen a tanuló opciók használata nem kötelező, hiszen a játék a fentebb leírtak mindegyikét tartalmazza, azonban az újszerű játékmenet és irányítás elsajátítása jóval könnyebb itt, mint az éles akciók során. Aki azonban megelégszik a fentebb leírtakkal, nyugodtan próbát tehet egy éles akcióval is.

Ne orroljatok meg rám, de én inkább akció-taktikai játéknak (eredetileg akció-stratégia) nevezném a Starship Troopers-t. Az én meglátásom alapján a stratégiai szerep eléggé háttérbe szorult ennél a játéknál, hiszen csak ügyességen és a jó szerencsén múlik a küldetéseink sikere. Attól függően, hogy milyen fegyvereket viszünk magunkkal, és hogyan választjuk meg a csapatfelállást, még nem lesz egy programból stratégiai játék. Az emberek szépen megrajzolták és a zene is tűrhető, azonban a hangulat egyáltalán nem hozta az általam elvártakat. Senki ne gondoljon a filmben látott jelenetek folyamatos ismétlődésére, mert néhol negyed órán át kerestem a helyes utat a célhoz, miközben semmi sem történt leszámítva az itt-ott előugró kóbor rovarok támadását. Ugyan a későbbiekben egész pofás egységekkel (gépesített lövészek, új fegyveres és félkiborg egységek) bővülünk, és a pályák is változatosabbak lesznek, azonban a már említett filmes hangulat számomra nem volt érezhető. Őszintén bevallom, némelyik pályán baromira egyhangúvá válik a játék, és ez jelentősen megkérdőjelezi a program szavatosságát.

Végül a gépigény, ahol az élvezhető játékhoz egy PII 300-as processzor, 64MB ram mellett egy Voodoo II vagy TNT Vanta kategóriájú kártyával kell rendelkeznünk. A memória mennyisége azonban redukálható, mert még 32MB-vel is tűrhetően futott a program. Én egy kicsit többet vártam, azonban bátran megpróbálkozhattok ti is egy kis bogárvadászattal ☺.

-Uriel-





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A film jobb volt!

végitélet

79%

NO ONE LIVES FOREVER

Még te se...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Monolith Productions
Kiadó: Fox Interctive / Electronic Arts
Web: www.noonelivesforever.com
Minimum: P-II 450, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 600, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet





Itt van hát, megszületett a női James Bond. Alig két hónappal hallottam először (és az óta, már valószínűleg ti is) a Monolith Productions új FPS játékának híréről. Hatalmas lelkesedéssel vetettem bele magam a nemrég megjelent teljes verzióba, mert már az első képek és tapasztalatok alapján látni lehetett, hogy ez a játék visszahozza a Blood 1-nél tapasztalt végtelenül jó játékmenetet és humort (a BII nekem nem jött be). A játék azonban a számomra egy másik újítást is tartogatott, mégpedig LithTech grafikai motor 2.5-ös végleges verzióját. Nem akarok ömlengeni vagy túlmagasztalni, de úgy látszik, van olyan program a piacon, amely kezdi megközelíteni a Half-Life által felállított mércét. Mind a játékmenet, mind a történet lebilincselően izgalmas. Akár egy filmet néznénk a moziban, ahol a fordulatos történet hatására, még a pattogatott kukoricát is elfelejtjük a szánkba lapátolni. Az összes szereplő saját személyiséget kapott, amely néhol olyannyira jól sikerült, hogy már-már azt hinnénk élő emberekkel, van dolgunk. A karakterek külalakját és hangját, de még a mozgásuk főbb jellemzőit is élő hús-vér személyektől kölcsönözték a készítők. Itt van mindjárt a főhősnönk is Cate Archer, akinek a megformálásához egy Elite modellt szerződtetett a Fox Interactive, név szerint Mitzi Martin-t. Azok a szerencsések, akik kijuthattak az E3-ra, élőben is láthatták a hölgyet a Fox standjának közelében. Miss Elite-ot elnézegetve igazán nem volt rossz ízlése a modellválasztásban résztvevőknek.

A játék

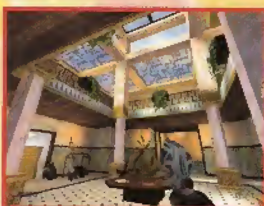
A No One Lives Forever egy hamisíthatatlan 60-as évekbeli kémtörténetet mesél el nekünk, melyben a már említett szépség, Cate irányítása lesz a dolgunk.

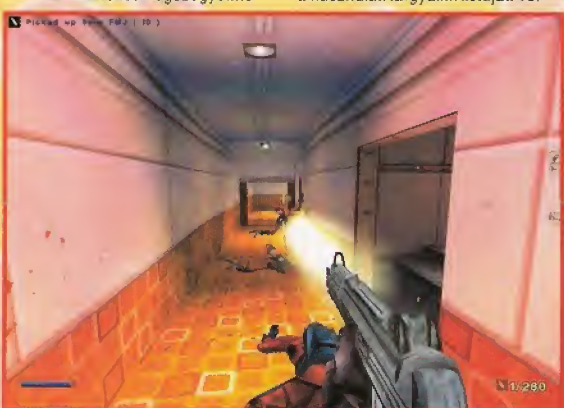
Cate 1942 Márciusának végén született Skóciában. Már csecsemőnek sem volt átlagos, hiszen születése után kerek 20 órán át egyfolytában üvöltött, még a legedzettebb nővéreket is megőrjítve maga körül. Az ezeket követő esemény azonban nem volt valami szívderítő az ifjú hölgy számára. Anyja egy végtelenül filigrán nő, aki a szülést követő harmadik héten ismeretlen körülmények között elhunyt, látszólag természetes halállal. Cate, idősebb korában a többi gyerekhez hasonlatosan jó nevelésben részesült az iskolák és a bentlakásos leányintézeteknek köszönhetően. Szabad idejének legtöbbjét az édesapjától kapott lóval töltötte, amelynek segítségével apja mesterien megtanította lovagolni és vadászni is. Életének következő szakaszát megint egy tragédia árnyékolta be, mikor is Cate 14 éves korában, 1956 egy esős délutánján édesapja öngyilkos lett. A teljes családi összeomlás árnyékában Cate intézetbe került, majd onnan 1958-ban távozott, mint dühös és lázadó fiatal lány. Egy rakás kihágást követett el, amelyek között a bolti lopáson át a rongálásig és a garázdaságig minden szerepelt. Talán épp ez az életmód segítette elő, hogy egy rosszul sikerült karóra lopás alkalmával összefutott az életének legnagyobb fordulópontját jelentő emberrel Bruno Lawrie-val. A kezdetekben igen titokzatosan viselkedő férfinak megtetszett a lány magabiztos viselkedése és mindenkit maga mögé utasító hevessége. Minden jogi kapcsolatát igénybe véve megszerezte a gyámság jogát Cate felett. Felismerte benne a fiatal tehetséget, akiből igazi ügynököt faraghat.

Mindezt beváltva, az iskolai tanulmányok befejezése után Cate-t magába szippantotta a UNITY, az Amerikai titkosszolgálat egyik „leányvállalata". A szervezet legfőbb feladata a földet körülölelő, különösen veszélyes terrorista szervezetek (elit bűnözők) felderítése és azok esetleges szétzúzása volt. Cate 23 éves korára, ennek a titkos szervezetnek az egyik legjobb ügynöke lett.

Nem hiába mondtam, hogy a programban felfedezhetőek a Half-Life-ra jellemző részek, a NOFL ugyanis nem csak egy átlagos FPS játék. A cselekmény igen gazdag akcióban, humorban, és ami a leglényegesebb, agyunkat is megtornáztathatjuk a számos helyen felbukkanó rázós részeknél. Feladatainkat, a mozifilmeket megszégyenítő minőségű bejátszások és a fokozatosan felépülő történet szabja meg. Több különböző súlycsoportba tartozó nehézfiú (vagy nehézlány) megleckéztetésére lesz módunk. Az első és talán legkeményebb az orosz származású Dmitrij Volkov. Vele már az első küldetésünk során megismerkedhetünk. Szegény mesterünk, Bruno is neki köszönheti a korai halálát, melyet Cate őrült dühvel próbál megbosszulni. A többi gonosztevő is említésre méltó. Megismerkedhetünk még a robbantásos merényleteiről híres Marcus Armstrong és az idegrendszeri problémáiból fakadó neurotikus kilengéseiről felismerhető operaházi díva, Inge Wagner-rel. A közbenső feladatok is tartogatnak érdekességeket. Néhány küldetés során használnunk kell a besurranó képességünket, a Thief-ben tanult módokon az árnyékban rejtőzve az árgus szemekkel figyelő biztonsági kamerák sortüzében. Egynéhány helyen a rábeszélőképességünk és a kedvező domborzati viszonyainknak (Lara Croft rulez) köszönhetően kell megpuhítanunk a biztonsági őröket és a marcona katonákat. Az akciórészekben inkább a testközeli tűzharcok dominálnak, de ha sikerül magunkhoz vennünk egy távcsöves puskát, akkor szuper palimadár vadászat vár ránk. A felszerelésről jut eszembe, hogy a küldetések elején lehetőségünk lesz összeállítani a használati tárgyaink listáját. Ter-











mészetesen indulhatunk a gép által felajánlott cuccokkal is (ez csak azért jobb, mert így biztosan lesz nálunk minden, amire esetleg szükségünk lehet). Itt még megemlítem azokat az érdekes eszközöket, melyek egyetlen ügynök repertoárjából sem hiányozhatnak. Ilyen a táskánk mélyén lapuló ajakrúzs is. Ennek a belseje pusztító hatású kézigránátot rejt, melyet a rúzs hegyének megnyomásával aktiválhatunk. Attól függően, hogy piros vagy kék esetleg sárga a rúzs, különbözőek lehetnek a gránátok. A piros a kibiztosítás után három másodperccel robban, míg a kék a csak akkor, ha valaki a közelébe megy (proximity detonator) és végül a sárga, amit a távolból távirányítással hozhatunk működésbe. A másik érdekes dolog még a fényképezőgéppel egybeépített szemüveg, amivel bármilyen dokumentumot (vagy megfigyelt személyt) villámgyorsan lefényképezhetünk, de emellett az „n" és az „m" billentyűkkel miniatűr távcsőként is működtethető (a használata mellett kitűnően lehet a pisztollyal célozni). Aztán van itt még egy öngyújtónk is, ha talán el kellene égetni egy fontos dokumentumot vagy egy áruló papírfecnit, esetleg jelzést is adhatunk vele egy másik ügynöknek. Lényeges és megemlítendő, hogy némely tárgynak van másodlagos funkciója is, ezt a CTRL billentyűvel állítgathatjuk (Pl.: öngyújtó — lángvágó). A holttestek eltüntetésére használható „body remover"-ről már az előzetesben ejtettem néhány szót. Ezek hátrahagyása nem túl helyes feladat, mert az állandóan mászkáló őrszemek könnyen felfedezhetik őket, és ilyenkor azonnal rátenyerelnek a riasztó gombjára. A kitűzőként használt Barcetta-ával kitűnően tudunk zárakat feltörni vagy a kinyitott pengével az ellenfeleket felskiccelni. Fegyver arzenálunk teljesen korhű. A Luger katonai pisztoly-tól az AK 47-esen át a rakétavetőig és a hangtompítóval ellátott távcsöves orvvadász fegyverig minden megtalálható. Nem akarom lelőni a poénokat, ezért a különleges kísérleti fegyverekről egyenlőre nem árulok el többet. Semmiféleképpen nem hagyhatom ki az ellenfeleink nagyszerű mesterséges intelligánciáját, amivel szinte minden percben meglepetéseket szereznek nekünk. Ne higgyétek, hogy könnyű dolgotok lesz velük, már az első pályákon is elugranak a tűzvonalból, vagy ahogy meglátnak minket, rögtön egy közeli fedezék mögé húzódnak, esetleg felborítanak egy asztalt és onnan tüzelnek ránk. Az sem ritka, hogy segítséget hívnak, vagy szó nélkül mennek megnyomni a riasztó gombját és akkor jobban tesszük, ha mi is fedezékbe húzódunk.







Summárum

Ez a program biztosan nem nyeri el az év FPS-e címet, de amint már említettem minden meg van benne ahhoz, hogy nagyszerűen szórakozzunk. A humoros párbeszédek és a filmszerű hangulattal kevert akciódús játék mindenért kárpótolja az embert. Az előbbi mondatomból biztos rájöttetek, hogy most egy kis szapulás fog következni. Nos ez egyes-egyedül a baromi nagy hardware igényt érinti. Egy PII 500 és 128 MB rammal megtámasztott gépen futtatható a program tűrhetően, ennél gyengébb (főleg memória terén) masinával nem éppen élvezetes a játék. Túl sok a swappelés és a framerate is csak 20-22 körül mozgolódik. Sajálom, hogy ezt kell mondanom, de azt a progit egy kemény konfigurációra szánták, már a leírásban is PIII 750!! és 128 MB ram szerepel az ajánlott konfiguráció mellett. Ennek ellenére mindazok akik FPS mániában szenvednek, eme játékkal vihetnek egy kis színt az életükbe, az unalomig játszott Half-Life félretevésével, amit a NOLF igen gyors felinstallálása követ.

-Uriel

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Cate nem lép Lara nyomdokába – de biztos, hogy James Bond-nak lőttek egy időre

végítélet

89%

TIMELINE

★ Páncélgatyában a múltba...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Timeline Interactive
Kiadó: Eidos
Web: www.eidos.uk
Minimum: P233, 16 MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Ugye közülünk igen sokan szerettek volna már időgéppel utazni?! Van, aki a haszonszerzés miatt (gondoljunk csak a „Vissza a jövőbe" című filmre) tenné, de szép számmal akadnának olyanok is, akik egy fontos találkozó, esetleg egy híres esemény miatt lépnének vissza az időben. Hasonló story szolgál alapjául ennek a játéknak is, amely a híres Michael Chrichton (több nagysikerű bestseller szerzője, pl. Őslénypark stb). A mostani történet egy szupertitkos bázison kezdődik. Egy professzor időutazást hajt végre a XIV-ik századi Franciaországba, ahol később nem kis szerencsétlenségére fogságba esik. Ezeket az információkat az általa hátrahagyott videokazettáról tudjuk meg, amelyen figyelmezteti munkatársait, hogy amennyiben három napon belül nem térne vissza, akkor azonnal induljunk a keresésére. Utazásunk célpontja az 1397-es évben Oliver király birodalma, ahol különféle bonyodalmakon és konspirációkon kell majd átvergődnünk. Missziónkban egy férfi- és egy nő társ lesz a segítségünkre, akikkel a sterilizáló gőz elpárolgása után az időgépbe lépünk. Az időgép kézi vezérlésű, amelyet az 576-os, hmmm a vége nem stimmel(!), akarom mondani 5-7-9-es kóddal élesíthetünk. Az aktiválás után a sikeres start érdekében a fülkébe, kell rohannunk. Csapatunk létszáma nem bővíthető, mivel az időgép csak három személyes. A fantasztikus filmbe illő kvantum alagútutazás után egy tisztáson találjuk magunkat, méghozzá a sötét középkor kellős közepén. Az időgép elhagyása és annak eltűnése után kis csapatunk a professzor keresésére indul. Megérkezésünk után egyetlen fegyverünk van, amely a bázison felvett sokkoló pálca. Ezzel az ellenfelet csak hátulról támadhatjuk meg, ezért feltétlen növelésre szorul arzenálunk. Később egy pallóssal és egy íjjal is gazdagabbak leszünk. Az időgéptől távolodva egy csúszós, ingoványos területen találjuk magunkat, ahol elszenvedjük első, nem is akármilyen veszteségünket: szegény Chris élete csúfos véget ér. Halála többek között azért is fájdalmas, mert az időgép hívásához szükséges egység nála volt, ami a hatalmas ütés következtében megsemmisült. Mivel visszaút és vesztenivalónk nincs, elindulunk a város irányába a professzor után. A csapat hölgytagja és a köztem lévő kommunikációt egy fülbe dugható rádió adó-vevő biztosítja.

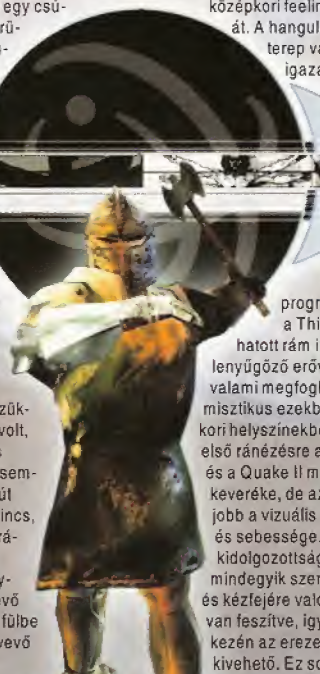


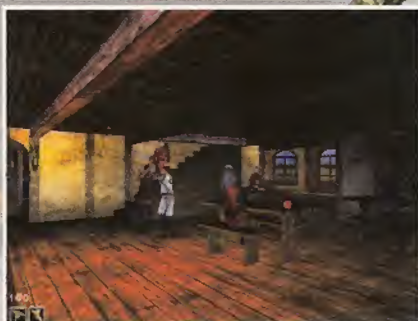


Hangulat, grafika

A program grafikailag nagyon sokoldalú, kezdetben egy Half-Life-os techno őrület érződik, amely később a Thief-hez leginkább hasonlatos középkori feelingbe csap át. A hangulat és a terep váltakozása igazán egyedivé és izgalmassá varázsolja a programot. Talán a Thief első része hatott rám ilyen lenyűgöző erővel. Van valami megfoghatatlan és misztikus ezekben a középkori helyszínekben. Az engine első ránézésre az Unreal és a Quake II motorjának keveréke, de azoknál sokkal jobb a vizuális minősége és sebessége. Az alakok kidolgozottsága nagyon jó, mindegyik szereplő arcára és kézfejére valódi textúra van feszítve, így pl. az őrök kezén az erezet igen jól kivehető. Ez sokkal természetesebb, mint mondjuk egy nyolc poligonból álló henger, egyszínű szürke textúrával borítva. Sajnos a száj animációján kívül semmilyen mimika nem érezhető a karaktereken. (De legalább van)! A szereplők mozdulatai és járása kissé nehézkes. A figurák ruházata mind-mind nagyon jól kidolgozott, textúrázott és nem érezteti azt, hogy egyetlen típusú ember van csak a játékban. Természetesen van olyan pálya, ahol bármerre megyünk, lépten-nyomon őrökbe botlunk, akik mellesleg tényleg egyformák. A háttér színezettsége és az épületek kidolgozottsága nagyon egyedi hatást nyújt, amely nem sok ilyen és ehhez hasonló kaliberű programban látható. A Falak mip-map textúrái igen élesek és még közelről szemlélve sem nyújtják az „elmosott sakktábla" effektust. A fények nagyon szépek és a vetített árnyékok csak tovább fokozzák a vizuális élményt. A környező hegyek poligonszáma még mindig kicsi, legalábbis egy 2000-ben megjelenő programhoz képest, mert hiába a szépen kidolgozott épület, ha a mögötte lévő hegyek csak csupa nagy háromszögekből állnak. A Timeline javára legyen írva, hogy












a fenti hiányosságot igen szép textúrák használatával pótolták.

Irányítás, játékmenet

Egy igazi megszállott FPS játékos számára talán egy kicsit furcsa lehet ez a program, mondom ezt a faronkökön való átmászás-, a lovagi torna- és a sebes földalatti patakon való csónakázás nehézsége miatt,



ugyanis aki csak csihi-puhi-ra számol, az igen nagyot fog csalódni ebben a játékban. Akinek viszont bejönnek a lopakodós és bérgyilkos jellegű akciók, az most megtalálta a számítását. A Timeline nem elsősorban a gyilkolásra épít, hanem éppen ellenkezőleg a „lehetőleg ne ölj" megoldást hangsúlyozza. Kardozáskor sohasem tudunk ölni, ha sikeresen legyőztük az ellenfelet, azaz első vérig jutottunk el, az ellenfél térdre rogy és tovaenged utunkra. Ellenkező esetben viszont a számítógép által vezérelt ellenfelek vidáman kioltják az életünket. A játékkal való foglalatoskodás során elsajátíthatjuk a kardforgatás és íjászat művészetét, amely később jól jön a testi épségünk megóvása során. Kalandjaink eléggé lineárisak, landolásunk színhelyéről folyamatosan haladunk a kastély felé, mindenféle épületen keresztül: malom, vízesés, lakosztályok. Eközben aktívan követve a professzor mozgását. Akad egy Marcellus nevű szimpatizánsunk, aki néhány esetben a segítségünkre lesz, de végül karrierjét egy ruhásszekrényben végzi, némileg vérhiányos arccal. A helyes irány és a rejtélyek megoldása nem sok gondolkodást igényel, mivel hölgy



segítőnk akárcsak egy jó feleség, minden instrukcióval ellát minket. Külön érdekesség a Tour menüpont, ahol minden egyes, a játékban végigjátszható helyszínen járhatunk és átélhetjük a helyiségek hangulatát, kipróbálhatjuk a gépeket.

Eligazodásunkat papirusztekercsek segítik, amelyeket felolvasva a számítógép idegenvezetővé változik. Külön érdekessége a „túrának", hogy maguk a helyszínek teljesen más arcukat mutatják (Oktató jelleggel mutatkoznak, játszhatunk lan-



ton, leengedhetjük a gyertyákból álló csillárt.) A végigjárható helyszínek a középkori épületek külső és belső, lehető leghűbb rekonstrukciói, amely korhűség a karakterek öltözködéséről is elmondható.

Zene, hangok

A játék támogatja a legáltalánosabb 3D API-kat (A3D, EAX) és azokat maximálisan ki is használja. Én EAX V2.0-án teszteltem, és csak annyit mondhatok, hogy megdöbbentő. A terek kitöltése, a visszhangok és a rádió torzított hangja mind-mind nagyon élethűen szólalt meg. A megszólaló zenék egytől-egyig mestermunkák, ezt értem a lejátszás minőségére és a történethez való igen jó szinkronizáltságára.

Régóta hallottam ilyen profi és filmszerű zenét számítógépes játékban megszólalni. További pozitívum, hogy a zenék MP3-ba vannak sűrítve, így nem kell a Cd-Audioval szenvednünk és egy csomó helyet is megtakarítunk.

Bármilyen jó is egy program, hibák mindig akadnak. Nem állítom, hogy a játék egy bugahegy, de néhány hiba azért akad. A városból való kilovaglás közben többször is fennakadtam egy-egy kiálló faldarabban, és ilyenkor bizony újra kellett kezdenem az előzőleg elmentett résztől. Játék alatt néha rejtélyes kilépések történtek, természetesen csakis akkor, miután egy nagyobb akción átverekedtem magam. Ezek persze kis hibák, amelyek egy esetlegesen kiadott patch-el könnyen orvosolható. Mindenkinek bátran ajánlom, aki szeret visszapillantani az időben, és át kívánja élni eme régi kor érzését, természetesen nem kell számolnia azzal a veszéllyel, hogy esetleg a múltban reked mindörökre.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Tipikus történet,profi megvalósítása

végítélet

95%




AIRFIX DOGFIGHTER

★ Óriáscsaták liliputi hadsereggel

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EON Digital Entertainment
Kiadó: Paradox Entertainment
Web: www.dogfighter.net
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet



Több mint két tucat miniatűr repülőgép sorakozik nálam otthon a polcokon. Nem mintha különösebben szeretném az összerakással járó aprólékos szöszmötölést, (bár ilyenkor lehet megtudni egy adott típusról, a fényképekről nem ordító nüánsznyi apróságokat) számomra alapvetően nem emiatt vonzó a modellezés. Én az elkészült mini vadászgépben szeretek gyönyörködni, amikor már pontosan úgy néz ki, mint az „igazi". Ilyenkor lehet társai mellé állítani, összehasonlítani őket a méretük, és kecsességük alapján, és ilyenkor jön el az ideje annak is, hogy megvívják az első (természetesen csak képzeletbeli) légi csatájukat. A napokon, sőt nem egyszer heteken át a kezében babusgató repülőmodellt ilyenkor már készítője régen nem egy élettelen műanyagkupacnak látja, hanem akár emberi tulajdonságokkal is felruházott fegyverrendszernek, amin talán nem is csodálkozna olyan nagyon, ha egyszer csak beindulna.

Lehet, hogy gyerekesen hangzik az előző mondatom, mégsem szégyellem, mert most már egészen biztosan tudom, hogy nem vagyok egyedül képzeletbeli játszadozásaimmal! Az Airfix Dogfighter készítőinek fantáziája is beindult, amikor apró repülőgépmodelleket választott programjának főszereplőjéül.

Képzeljetek el egy családi házat, amelyben ott sorakoznak a II. világháború apró modelljei. Mindenki elment otthonról, a TV-ben olyan a műsor amilyen, kiolvastál már minden jó könyvet, a videotékába sincs kedved elzarándokolni, magyarán unatkozol, hát megrendezed a rendelkezésre álló anyagokból a magad kis saját bejáratú második világháborúját.

A kitört ablakokkal, és a szőnyegen keletkezett égésnyomokkal most nem kell foglalkoznod, hiszen éppen ez a jó a számítógépes játékokban: a keletkezett károk következményeiért senki sem fog kukoricán térdepeltetni, vagy a sarokba állítani.



„Most akkor mi van?"

Az Airfix Dogfighter tehát egy „3rd person action" játék, amelyben a bázisodról elindulva eljuthatsz a ház minden zugába, miközben szorgalmasan kerülgeted a mélyrepülésben utadat keresztező szék- és asztallábakat, a sztratoszféra repüléseknél a mennyezetről alácsüngő lámpa búrák és gerendák fognak természetes akadályokat alkotni. Fergeteges műrepülő képességek birtokosaként nem jelenthet egy lépcsőforduló sem különösebben nehéz akadályt, de vigyázz, a lépcsőkorlát rései keskenyebbek lehetnek, mint a repülőgéped fesztávolsága.

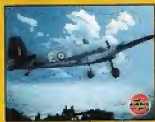
Amennyiben felakadsz egy-egy akadályon, sincs különösebben nagy baj, a géped nem tudod azonnal összetörni, csupán egy állapotjelzőcsík mutatja, hogy azért a végtelenségig nem úszhatod meg bénázásod büntetlenül.

A zárt térben való repülésnek igazán egyedi a hangulata, a keskenyebb zugokba már önmagában is izgalmat okozó feladat bemerészkedni, de a figyelmed nemcsak a falak és bútorok kerülgetése fogja megosztani, hanem az ellenfél állásainak felderítése, és a különböző helyeken (szőnyeg, polc, komód fölött) lebegő ikonok összeszedegetése is egy külön feladat a „nagy" feladaton belül. Ezeket begyűjtve kiegészíted a fegyverzeted, amelyre óriási szükséged is van ahhoz, hogy elérd a célodat. Néhány objektum megkaparintása után növekedni fog a csapásmérő erőd, ami pl. a nagyobb tűzerőben fog jelentkezni, mert az egyes ikonobjektumok megérintése után feltöltődik a gépágyúd, és bombák, vagy rakéták jelennek meg a szárnyak alatt. Az ikonok között — hála az alkotóknak találhatsz javítókészletet is, amely a rövidülő állapotjelzőcsíkodat fogja eredeti hosszára növeszteni, vagyis az addig elköve-

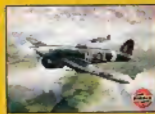




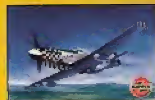
A programban repülhető típusok



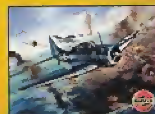
F6F-3 Hellcat
Tervezése úgy indult, hogy az F4F Wildcatnek lesz egy továbbfejlesztett változata. Hónapokon belül megindult a gyártása, és döntő szerepe volt abban, hogy a Csendesóceáni összecsapásokból győztesen kerültek ki az amerikai erők. Nagy számban gyártották, 42-45 között 12.000 darabot. Nagyrészük, több mint 6.000 rep. (4947 a bevetések, 209 pedig a landolás közben) semmisült meg.



Hawker Typhoon Ib
A légügyi minisztérium felkérésére készült. Az első 40.02.24-én repült, és 1941-ben állt szolgálatba. A hajtómű egy 2100 LE-s Napier Sabre hajtómű volt, amely képes volt ezt az együléses vadász-, és földi célpontok ellen is bevethető repülőgépet a 345 mph (555km/h) elérésére tengerszinten.



P51D Mustang
Először 1940 októberében repült, és 42-ben kezdték el szállítani a RAF-nak, de a kisteljesítményű Allison hajtómű miatt csak alacsonyszintű feladatokat bíztak rá. A Britek javaslatára szerelték fel a híres Rolls Royce Merlin motorral mely által nagyon gyorsan a II. vh. talán legjobb harci gépévé vált.



Douglas Dauntless
Valószínűleg az egyik leghíresebb amerikai haditengerészeti hadirepülőgép, amely a II. vh. alatt szolgált.
Már akkor készen voltak, amikor az USA belépett a háborúba, és egészen a végső győzelemig részt vett a harcokban.



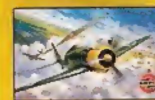
Hawker Hurricane
Az egyik leghíresebb RAF vadászgép a II. vh alatt. Kevesen tudják, hogy fordulékonyabb volt, mint a Spitfire, pedig ez még egy klasszikus faépítésű repülőgép volt.
A brit erők támasza volt 1940-ben Franciaországban és később is döntő szerepe volt az Angliai Csata megnyerésében, amely alatt összesen 36 század tevékenykedett.



Northrop P-61 Black Widow
A Fekete Özvegy volt az első olyan amerikai repülő, amit a kezdetektől fogva éjszakai bevetésekre terveztek. 1940-ben az éjszakai bombázások hatására merült fel az igény, a Black Widow vadász kifejlesztésére.



Supermarine Spitfire MKVb
Kevés repülő ért el akkora népszerűséget, mint a legendás „tűzokádó". Klasszikus alakja a szuper motorral kombinálva egy olyan harcigépet eredményezett, aminek kevés párja akadt. Nappali és éjszakai vadászként, az 1000 LE-s, 12 hengeres V-elrendezésű híres Rolls Royce Merlin motorral kergette halálba ellenfeleit.



Fiat G50-BIS
A Freccia (vagy angol nevén Arrow) az első egyfedeles olasz vadász. A modern idők megkövetelte elvek alapján alsószárnyas, behúzható futókkal, és zárt pilótafülkével tervezték. Öszesen 780-at gyártottak belőle.



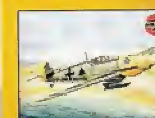
Focke Wulf Fw 190A
Együléses vadász, amely 1939. június 1-én repült először. A kipufogórendszer átalakítása után a továbbfejlesztett FW190A-1 és A-2 1941-ben lépett a Luftwaffe kötelékébe és Francia országban megkezdte pályafutását. Az új vadász jelentős sebességfölénnyel rendelkezett, és a fordulókban is verte a Spitfire-t, amelynek egyetlen esélye a „kifékezés" volt.



Messerschmitt Me262
Ez volt az első kísérleti sugárhajtású repülőgépe a második világháborúnak. Prototípusa először 1942-ben repült, de mivel kora későn ismerte fel jelentőségét, csak 44-ben állt hadrendbe. Összesen 1300 darabot fejeztek be, mielőtt Németországot elfoglalták 45-ben.



Mitsubishi A6M2 Zero
A Zero volt a legismertebb Japán repülőgép, és az első olyan, amelyik repülőgép-hordozón is le tudott szállni. Az eredeti követelmények 1937-ben olyan magasak voltak, hogy azt csak a Mitsubishi vállalhatta. 1939 áprilisában repült először, amit a sokkal erőteljesebb változat az A6M2 követett 1940-ben.



Messerschmitt Bf109E
A II.vh. legjobb gépeinek osztályába sorolt repülőgép az Me-109 .
Ez volt a Luftwaffe standard nappali vadásza 1938-tól 45-ig. Először a Spanyol polgárháborúban vetették be, még 1937-ben, és két évvel később már a Luftwaffe vadászainak gerincét alkotta a villámháborúban, egész Európában. 1940-ben az Angliai Légicsatában végül is alulmaradt a RAF Spitfire-eivel szemben.



Junkers Ju-87B Stuka
A német villámháború alaptípusa a II.vh. első éveiben. Zuhanórepülés közben működésbe lépő szirénája a lélektani hadviselés egyik első képviselője, amelytől rettegett a civil lakosság. A B változat nagyon változatosan volt felszerelhető, és annak ellenére, hogy Lengyelországban és Franciaországban sikerei voltak, mégis csődöt mondtak az Angliai Légicsatában.

léseit" kijavítani. Három különböző kameranézet van a játékban, ha észleled a célpontot, a legjobb a Bombcam-et használnod, mert ez tökéletes rálátást biztosít ellenfeledre, és amely által tökéletesebb pusztítást tudsz végrehajtani. Az AD támogatja a Network és az Internetes multiplayer (8 játékos agyusztálhatja egymást egy időben) kalandot is, amely elsöprően fergetegessé teszi ezt a játékot.

Végtelen mulatságos a játék légköre, az öldöklő hangulatnak csorbítja az élét, amikor az asztal alól kivágódó és felfelé kapaszkodó vörös „jelzőcsíkot" maga után húzó repülőgépből kapunk éppen egy „halálos" sorozatot. A házat és a környezetet is te tudod megalkotni a multiplayer játékhoz a house editorral, amelyet nem kell külön megvásárolnod, mert a játék részét képezi. A szintén beépített paint editorral egyedi festésű gépeket tudsz létrehozni, és teleragasztgatni a felkínált szimbólumokkal. Teheted ezt összesen 13 típussal, melyek felsorolását a cikk melletti sárga bokszban találod. A küldetés elején eldöntheted, hogy melyik oldalon kívánsz hadba lépni. Mindkét oldalon 10-10 küldetést találsz, aminek sajnos csak akkor jutsz a végére, ha sorban, valamennyi pályán teljesítetted a számodra meghatározott feladatot. Szerencsére, amennyiben már valamelyiken túl jutottál, de a kedvenceddé vált, oda bármikor visszatérhetsz nosztalgiázni, vagy bosszút állni a még gyakorlatlanabb időszakodban orrod alá gyakran borsot törő, a földön- és a levegőben járőröző egységeken. Érdemes azonban nem leragadni egy-egy pálya bűvöletében, mivel a program számtalan meglepetést is tartogat a játékkedvével megtisztelő gyanútlan felhasználót. A fürdőkádban járőröző tengeralattjárók, repülőgép-hordozó, a lefolyóban történő akrobatarepülés mind-mind olyan momentumai a játéknak, amitől az emberben képes megállni az ütő. Sokunk véleménye szerint a legnagyobb hiányossága a mai játékoknak a régiekkel szemben, hogy nincs hangulatuk, hiánycikké vált az újszerűség. Nos a két számmal ezelőtt tesztelt Crimson Skies (bár azért az jóval tovább fog a köztudatban fennmaradni!) és most az Airfix Dogfighter alaposan rácáfol ezekre a véleményekre.

„Na jó OK, de mivel tud lőni egy ilyen repülő?"

Alapfegyvere repülőgépünknek a gépágyú. Elég hatásosan el lehet vele intézni bármit, legfeljebb a keményebb ellenfelekre több lőszert fogunk elpufogtatni. A vázákba és poharakba, sőt az akváriumba rejtett bónuszokhoz is úgy juthatunk, ha ezeket a tárgyakat előzetesen szétlőjük vele. Ne hidd azonban, hogy sokrétű használhatósága ebben már ki is merült.



Ahhoz, hogy akár az első feladatban is kijuthass a bázisul szolgáló szobádból, (miután összeszedegetted a kötelező rekvizitumokat) először is le kell vele kapcsolnod szobádban a világítást (célba lősz a villanykapcsolóra). Az ajtót nyitó kulcs megjelenése ennek az apró



„tettnek" az előfeltétele. A későbbiekben az ablak üvegét is a segítségével törheted be azért, hogy a ház kertjébe kijuthass teljesíteni az ottani feladatokat.

Mint már fentebb említettem, kiegészítő fegyvereket is összegyűjthetsz, így szert tehetsz bombákra és rakétákra is. A bevezetőben említett „rendelkezésre álló anyagok" a mindennapos háztartásban is megtalálható eszközök, pl. gyufa, ceruzaelemek és petárdák (bár ez utóbbi tartása nem tudom mennyire hivatalos), amikből összeáll a félelmetes arzenálod. A készítők helyében erre a részre sokkal nagyobb hangsúlyt fektettem volna, nagyságrendekkel emelné a program szavatosságát, hiszen számtalan poénos dolog kínálná magát (mondjuk a rakétaelhárító szappanbuborék, vagy a kiöntött modellragasztó, de a többi — ennél sokkal jobb — ötletem most nem sütöm el, mert hátha megkeresnek, és ami pénzt kapok érte, azon megszponzorálom a posztert nektek☺).

Dogfight

Mint ahogyan a program neve is sugallja, komoly szerepet játszik a „dogfiht", vagyis a „légiharc". Nem könnyű kiszúrni a tapéta, és bútorplüss remek álcázó hátteret biztosító kavalkádjában, a lopakodó, apróka, de gyilkos szándékú ellenfelet. Érdemes figyelni a már említett jelző-füstcsíkokat, amely a két szárnyvégről eregeti magát, amennyiben nem került kikapcsolásra ez a funkció. Milyen érdekes, hogy a valóságban is hátrányként emlegetett „füstcsík húzás" (egyes légiharc rakétáknál, vagy a MiG-29-es hajtóművénél) itt is mennyire bejön! Ha már megvan, sőt szemmel is tudod tartani a kis dögöt, akarom mondani dogot, amellyel ugye harcba kell keverednem, akkor a legcélravezetőbb taktika, amit ajánlani tudok, hogy a modellrepülőd orra mindig ellenfeled felé mutasson(☺). Na jó!

Nem bosszantalak, ezért használhatóbb tanácsot is adok. Úgy tűnt, remekül bevált az elképzelés, hogy amennyire csak lehetett kihasználtam a terep adottságait, vagyis ha kellett lemenekültem üldözőm elől az ágy alá, vagy heves fordulókra vettem rá a lámpabúra körül, de a szobanövényzet hatalmas levele is nyújtott védelmet olykor-olykor. Így utólag számba véve az eseményeket jövök rá, hogy valami oknál fogva fedezékből kitámadva értem el a legtöbb sikert (játék közben ez közel sem volt ennyire tisztán megfogalmazott taktika).





Összegzés

Már utaltam rá, a program hangulata és eredeti ötlete (bár vannak, akik az Army Man széria egy oldalhajtását látják benne) fogott meg a leginkább. A technikai kivitelezés nem lett hibátlan, apróbb bugok „színesítik" a programot. Amikor falhoz csapódunk, beszorulunk egy polcra, bizony láthatunk egy-két érdekességet (vagy inkább furcsaságot?), de maga a tény, hogy egy könyvespolc harmadik emeletén vacakolok gépem megfelelő irányba történő beforgatásával, valahogy tompította a kritikára kihegyezett ceruzahegyem. Egyes pályákon előfordult, hogy elkezdtem tanácstalanul körözni, nem találtam a feladatom, de ez adódhatott abból is, hogy a stílushoz kevésbé szokott „fafej" csak bénázott egy kicsit. Továbbra is sajnálom, hogy a témából adódó lehetőségek garmadája maradt ki a programból, hiszen ha már játszunk, akkor illene tényleg szabadjára engedni a fantáziát, és nem leragadni néhány alapötleten. Ettől függetlenül még így is találkozunk a programban éppen elég poénos megoldással ahhoz, hogy az Airfix Dogfighter-re kellemes ízzel a szánkban emlékezhessünk vissza még évek múlva is.

Sz.JVC





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Beleültem a modellragasztóba, és ott is ragadtam előtte

végítélet

85%

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az 576 KByte című, havonta megjelenő folyóiratot ...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ... , ... , ... , ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...... , ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25 %-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH	11999.-2999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
7th LEGION	1999.-
ACM 1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
AGE OF EMPIRES COLLECTION	29999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
AKCIÓ JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1	1999.-
ALADDIN - NASIRA'S REVENGE	HIVJ
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDIENT	7999.-
ALPHA CENTAURY /CLASSIC	3999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	9999.-3999.-
ARMORED FIST 3	4999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown	7999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASTERIX THE GALLIC WAR	7999.-
ATF NATO FIGHTERS	5999.-
ATLANTIS II	9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
B HUNTER	11999.-3999.-
B17 FLYING FORTRESS	11999.-
BALDUR'S GATE + MISSION	9999.-
BALDUR'S GATE 2	11999.-
BATTLE GROUND COLLECTION	11999.-
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIO FORGE /CLASSIC	4999.-
BIRDS OF PREY	3999.-
BLAZE & BLADE	9999.-
BLIZZARD LEGEND PACK	11999.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	7999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-4999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
CAESAR 3	3999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR AND DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON TDR 2000	9999.-
Castrol Honda Superbike 2000	9999.-4999.-
CHESSMASTER 7000	9999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999.-
CLOSE COMBAT IV	9999.-
CODNAME EAGLE	11999.-
C&C WORLDWIDE WARFARE	9999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	9999.-1999.-
CROC /CLASSIC	3999.-
CROC 2	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CULTURES	11999.-
DAIKATANA	3999.-
DARK REIGN II	9999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKSTONE /CLASSIC	3999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DEADLINE	4999.-
DEATHKARZ	11999.-3999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO II	12666.-
DIE HARD TRILOGY 2	9999.-
DINO CRISIS	HIVJ
DISCWORLD NOIR	3999.-
DISNEYS Hot Shot: BUG DROP	4999.-
DISNEYS Hot Shot:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS Hot Shot:PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS Hunchback of Notredame	4999.-
DISNEYS LION KING 2	11999.-
DISNEYS Magic Artist Studio	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DONALD DUCK QUACK ATTACK	HIVJ
DREAMS	11999.-
DREAMWEB	2999.-
DRIVER /BEST OF	3999.-
DUKE NUKEM 3D	2999.-
DUNGEON KEEPER 2 /CLASSIC	3999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTH 2150	11999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-1999.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	11999.-
EVERQUEST	9999.-
EXECUTIONER 11	5999.-1999.-
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	HIVJ
F1 MANAGER	10999.-
FA Premier League Manager 2001	9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	3999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2001	10999.-
FLASHBACK	3999.-
FLEET COMMAND /CLASSIC	3999.-
FLIGHT SIMULATOR 95	9999.-
FLUX	2999.-999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
FROGGER	4999.-
GAME MANIA 3	9999.-4999.-
GAME MANIA 4	9999.-4999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRIM FANDANGO	10999.-
GULF WAR	11999.-4999.-
GUTS & GARTERS	9999.-1999.-
Gyerek Játékok Gyűjteménye	1999.-
HALF LIFE GENERATION	11999.-
HARDWAR	11999.-4999.-
HEART OF DARKNESS	2999.-
HEAVY METAL FAKK 2	11999.-
HEROES OF M& M COMPENDIUM	11999.-
HEXPLORE	11999.-
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom	4999.-
HOGS OF WAR	HIVJ
HUNTER HUNTED	4999.-2999.-
I WAR	11999.-2999.-
ICEWIND DALE	9999.-
IMPERIUM GALACTICA II	4999.-
INSANE	11999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999.-
INVICTUS	9999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	HIVJ
KISS PSYCHO CIRCUS	11999.-
KLÁNOK	9999.-
LARRY CASINO	7999.-
LEGO ALPHA TEAM	11999.-
LEGO CREATOR	7999.-
LEGO CREATOR Knights Kingdom	11999.-
LEGO FRIENDS	7999.-
LEGO LOCO	7999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	7999.-
LEGO STUNT RALLY	11999.-
LEGOLAND	10999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LIATH	7999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUCKY LUKE	7999.-
MAGIC CARPET :Hidden Worlds	4999.-999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MESSIAH	9999.-
METAL GEAR SOLID	15999.-
MICKEY MOUSE Computer KIT	9999.-4999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	9999.-6999.-
MODERN WARFARE Collection	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY TYCOON	HIVJ
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-1999.-
NBA Basketball 2000 (FOX)	9999.-6999.-
NEED FOR SPEED 3	2999.-
NFS PORSCHE 2000	9999.-
NHL 2001	9999.-
NO RESPECT	9999.-2999.-
NOCTURNE	11999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
PACIFIC WARRIORS	HIVJ
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PANZER GENERAL III Scorched...	11999.-
PATRIOT	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999.-1999.-
PHARAOH	7999.-
PHARAOH + CLEOPATRA	11999.-
PIZZA CONNECTION 2	HIVJ
PLANE CRAZY	4999.-2999.-
POKEMON : MEWTWO	2999.-
POLICE QUEST SWAT 3	11999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS Undiscovered Worlds	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO HOCKEY 95	3999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999.-1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999.-
RAINBOW SIX COVERT OPS	9999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP -MOBIL 1	9999.-
RAYMAN	4999.-
RED ALERT 2	10999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-4999.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	11999.-
RIDING STAR	10999.-
ROAD WARS	HIVJ
ROLAND GAROSS TENNIS	3999.-
RUNE	11999.-
SABRE ACE	1999.-
SACRIFICE	11999.-
SANITY	HIVJ
SANITY AIKEN'S ARTIFACT	HIVJ
SCORCHED PLANET	1999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-1999.-
SETTLERS III	9999.-
SETTLERS III -Quest of Amazons	9999.-
Seven Kingdoms II - The Frythan Wars	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOW MASTER	1999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-2999.-
SHOGO	11999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS	9999.-
SIMS LIVIN' IT UP	6999.-
SKULL CAPS	9999.-4999.-
SMALL SOLDIERS Globotech Design	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPORT Játékok Gyűjteménye	1999.-
SQUAD LEADER	HIVJ
STAR COMMAND Revolution	11999.-2999.-
STAR TREK NEW WORLDS	HIVJ
STAR WARS Behind The Magic	11999.-
STAR WARS EPISODE I Pod Racer	11999.-
STAR WARS Force Commander	11999.-
STAR WARS Phantom Menace	11999.-
STARCRAFT	3999.-
STARSHIP TROOPERS	11999.-
STARSHOT	7999.-2999.-
STRATÉGIA Játékok Gyűjteménye	1999.-
Street Wars Constructor Underworld	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
STUNT GP	HIVJ
SUDDEN STRIKE	HIVJ
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS International	2999.-1999.-
SYNDICATE	2999.-
SYYRAH	9999.-1999.-
TAROT	4999.-1999.-
Teenage M. Ninja Turtles Movie	4999.-1999.-
TENKA	1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	7999.-4999.-
THANDOR	9999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	5999.-
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	HIVJ
TIGGER'S HONEY HUNT	HIVJ
TIN TIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TOCA 2	4999.-
TOMB RAIDER CHRONICLES	11999.-
TOMB RAIDER IV	6999.-
TOONSTRUCK	4999.-1999.-
TOP SHOT	7999.-
TOTAL ANIHILATION Battle Tactics	7999.-
TOTAL ANIHILATION Kingdoms	11999.-7999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TUNNEL 81	9999.-1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-4999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA Champions League 99/00	2999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-1999.-
UNREAL	2999.-
UP WORDS	4999.-1999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-
ÜGYESSÉGI Játékok Gyűjteménye	1999.-
V RALLY 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VIRTUAL POOL 3	HIVJ
WACKY RACES	7999.-
WAR BREEDS	9999.-4999.-
WARCRAFT II	2999.-
WARHAMMER PACK	11999.-4999.-
WARWIND II	11999.-
WILD WILD WEST	9999.-
WORMS ARMAGEDDON	4999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
X MEN APOCALYPSE	5999.-2999.-
X WING ALLIANCE	11999.-
X WING VS TIE FIGHTER	9999.-
XENOCRACY	11999.-2999.-
ZEUS: MASTERS OF OLYMPUS	11999.-

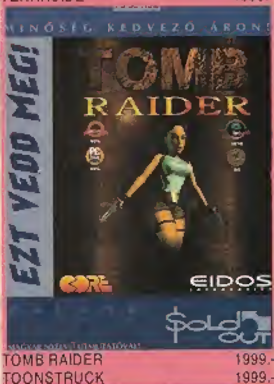
EZT VEDD MEG!

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ADDICTION PINBALL	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN	1999.-
ARMY MEN IN SPACE	2999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALLPARK	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
CANNON FODDER 1 & 2	1999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	1999.-
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-
EASTERN FRONT	HIVJ
F/A 18 KOREA	HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-
FORD RACING	HIVJ
GRAND THEFT AUTO	1999.-
GRAND TOURING	HIVJ
INT. RALLY CHAMPIONSHIP	1999.-
MIG ALLEY	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	1999.-
MIGHT & MAGIC VIII	2999.-
MONTEZUMA'S RETURN	1999.-
MYTH THE FALEN LORDS	1999.-
PRO Pinball Timeshock & The Web	HIVJ
REQUIEM	1999.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SEGA RALLY 2	HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT	1999.-
TERRACIDE	1999.-



TOMB RAIDER	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-



TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIVA FOOTBALL	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WESTERN FRONT	HIVJ
WORMS	1999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL !	1999.-
HAND OF FATE	1999.-

JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF 97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-

E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
CARD CLASSIC & Solitaire GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
MINI GOLF	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-
MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-
FREDDY	3999,-
LEATHERFACE	3999,-
JASON	3999,-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999,-
SIN CITY	
MARV	3999,-
DEATH ROW MARV	6999,-
ZENÉSZEK	
ROB ZOMBIE	4999,-
ALICE COOPER	4999,-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999,-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999,-
CLOWN 2	4999,-
MALE BOLGIA 2	4999,-
AL SIMMONS	4999,-
MEDIEVAL SPAWN 2	4999,-
SPAWN 5	4999,-



QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-
The Headless Horseman BOXSET	7999,-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999,-
MERYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	499,-
MATRIX	
AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-
FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,-
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999,-
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999,-
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,-
BOX SET 2	9999,-
TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999,-
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,-
LARA IN AREA 51	6999,-
LARA IN WETSUIT	6999,-
DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,-
DIDDY KONG	3999,-
DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999,-
ABBEY CHASE	3999,-
NATALIA KASSLE	3999,-
MAJOR MAXIM	3999,-



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

★ I'm Guybrush Threepwood, a Mighty Pirate!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Lucasarts
Kiadó: Lucasarts
Web: www.lucasarts.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D, Open GL
Multiplayer: —





Sosem voltam az a kifejezetten izgulós típus. Egyszerűen nem szeretem elkapkodni a dolgokat, csak szépen mindent nyugiban. Ám vannak az ember életében olyan pillanatok, amikor félreteszi megszokott önmagát és valami kedvéért teljesen kicserélődik. Nos, nem jártok messze az igazságtól, ha arra gondoltok, hogy a Monkey Island immáron negyedik része felfokozott lelkiállapotban ért. Azon a napon, amikor megérkezett a végleges példány a szerkesztőségbe, azonnal ki is sajátítottam és elvonultam egy sötét szobába játszani. Merthogy ugye vannak olyan pillanatok, amikor meg kell tagadni önmagad...

Fajmeghatározás

Gondolom, ha már elkezdted olvasni ezt az oldalt nagyjából tudod, hogy mivel állsz szemben. De tényleg tudod? Engem ugyanis kicsit hidegzuhanyként ért, hogy úgy nagyjából és teljes egészében szinte mindent kicseréltek, megváltoztattak, átvariáltak a játékban, a harmadik rész óta. Még talán azt sem tartanám erősnek: hogy alapjaiban változtatták meg a saját maguk által felállított szabványt a LucasArts emberei. Kezdetben vala' ugye egy Maniac Mansion nevű C64-es játék, ami letette az alapokat a kalandjáték fronton. Grafikus kalandjáték, point & click stílusú játék — ezek a kifejezések, mind ugyanazt akarják jelenteni. Mert mi is a lényeg? Van egy előre fölvázolt történet, amiben elég nagy interaktivitással te irányítod a szereplőket. Vagyis azokat 100%-ig te irányítod, csak az események vannak előre legenerálva, és így elevenedik meg előtted egy képzeletbeli történet — olyan az egész, mint egy interaktív mese. Szóval ebben a történetben neked kell kitalálnod, hogy miként juthatna előrébb a szereplőd, hogyan kell cselekednie ahhoz, hogy megoldja az adott problémáit. Sok esetben szükség lesz némi kombinatorikára, logikára, és vak szerencsére, hogy az ember rájöhessen arra, hogy mi is volt az, amit a programozók elképzeltek...

Háromszögletű harci aréna

A sztori onnan folytatódik, ahol a hármas részben elváltunk hőseinktől (bocs, ennél banálisabb már nem jutott eszembe). Szóval a mi kis álompárunk Guybrush Threepwood és Elaine Marley nászútjukról visszatérve arra kell hogy rádöbbenjenek, hogy senki, de még csak egy kóbormacska sem fogadja őket a kikötőben. Ez rögtön némi önbizalomtörést idéz elő drága Elaine-ünknél, de igazán csak akkor fog padlót, amikor a város lakói a szemébe mondják, hogy ő tulajdonképpen meghalt. Annyi időt töltött ugyanis távol a Melée Island-tól, hogy elterjedt a városlakók körében az a hír, miszerint a drága kormányzójuk már nem is él. Első lépésben tehát be kéne bizonyítani valahogy azt, hogy ez a hír nem igaz. És ez csak az első lépés, ugyanis jön egy roppantul fantázia-









dúsan elnevezett illetőm: Charles L. Charles, aki máris azt szorgalmazza, hogy írjanak ki új kormányzati választásokat, amin persze ki más indulna el, mint ő. Aztán a privatizáció is megindulni látszik Ozzie Mandrill segítségével, aki nemes egyszerűséggel fel akarja vásárolni az egész területet, valamint valamilyen úton-módon visszatér LeChuck kapitány is, akit most már negyedszer kéne hűvösre tenni.

Kard-ki kard

Szóval, mint láthatjátok az a tendencia fog uralkodni magán a játékon is, hogy rengeteg lesz a visszautalás, az olyan történések, amihez elengedhetetlen az előzmények ismerete és csak pár olyan dolog lesz, ami még a veteránoknak is újdonságot hoz. Azonban szerintem ezt is jól elcseszték a szerencsétlen készítők, hisz a „zseniális" grafikának köszönhetően amelyik karaktert eddig úgy-ahogy ismertem, azt most zicher, hogy meg nem mondod kicsoda. Hiába van benne Murray a koponya, Otis a kalóz, vagy Stan az árus, ha nem hallom a hangjukat meg nem mondom, hogy kicsodák. Szóval tök poén, tényleg, csak én nem tudtam nevetni rajta... Jó dolog az is, hogy kedvezni szerettek volna a régi játékosoknak azzal is, hogy vannak benne utalások a régi részekre és nem is kevés, de ez az újoncoknak egy idő után már több, mint idegesítő lesz, hogy már a századik poénon nem tudnak



röhögni, mert egyszerűen nem értik. Érdekes módon, ezt a hármasban tök jól meg tudták oldani, de hogy itt miért nem?

Erősen gondolkozóba kellett esnem az első screenshotok láttán, hogy mi az ami miatt mégsem áll nekem valahogy össze a kép, és miért van az, hogy nem tudok lelkendezni? Aztán leesett. Kérem szépen, míg a harmadik részben ugye teljesen kézzel rajzolt volt a grafika, addig most egy árva ceruzavonást se tessék keresni, mert az nincs. Hát nem tudom. Ettől úgy elment a kedvem az egésztől... De, azért elemezzük csak ki kicsit jobban, hogy miért is nem jó ez nekünk? Ami kézzel van rajzolva, és ráadásul jól is, az szép. Mert íve van, mert színes, meg mert jó és kész. Amit meg egy csúnya, gonosz számítógép renderel le, az rossz, hiszen pont azok a dolgok nem fognak érvényesülni, amiket egy sorral feljebb írtam. De lenyugodtam, és azt mondtam, hogy ha a többiek azt mondják rá, hogy szép, akkor legyen nekik igazuk. Mert tényleg igaz, hogy renderelthez képest, ez még nagyon szép. De lépjünk tovább, mert mindenbe belekötő mechanizmusom tovább dolgozott... Nekem azért kalandjáték a kalandjáték, hogy az icipici kis egeremmel oda kattintsak, ahová csak jól esik. De nem azt, hogy BILLENTYŰZETTEL kelljen mozgatnom a szerencsétlen figurát és holmi gombokkal kelljen nézelődni, meg tárgyat felvenni, meg használni valamit. A Grim Fandango is itt bukott meg a szemememben. Hogy lehet valamit így elszúrni? De ne mondjátok azt, hogy ilyenek miatt húzom le a játékot, ami talán még annyira nem erős, de 1 napi játék után szomorú tényre kellett rádöbbennem. Egyrészt, hogy 12 óra leforgása alatt már a második CD-n bolyongtam, tehát picit hamar megoldottam a rejtvényeket, másrészt, meg eltűnt a hangulat. És ezt már nem tudom megbocsátani senkinek sem. A



hármasban valami megmagyarázhatatlan oknál fogva megszakadtam a röhögéstől. De megállás nélkül. Egyik poénból estem át a másikba, és még a legkacifántosabb fejtörők alatt is csak kacagni tudtam. Így én néztem a legnagyobbat, amikor eltelt az első fél óra és semmi. Valami megszakadt. Röhögtem most is, amit leginkább a körülöttem lévő főszerkesztő és tördelő urak tudnának megmondani, amiből még arra is lehetne — teszem azt hozzá: tévesen — következtetni, hogy jól éreztem magam. Pedig, dehogy. Nem akartam könyörtelen lenni kedvenc hősömmel, de szinte minden poén egyedül áll, rossz helyen van, és nem is veszi ki magát jól. Nem tudom, mi történhetett, de hogy nem bennem van a hiba, az is biztos. Utánanéztem világszerte a fogadtatásának, és a fanatikusokon kívül szinte mindenki csalódott a játékban. Mondjuk ennek vannak konkrét okai is a rejtélyeken kívül. Ide tartozik az, hogy az utóbbi 2 évben akkora mozgás volt a cégnél, mint holmi bálnarajzáskor, és sorban mentek el a neves figurák. Az olyanok, akiknek rengeteg közük volt az előző részekhez, és most az újoncokra maradt egy komplett játék megalkotása. De tényleg, csak magamat idegesítem itt, s talán már nincs is köztetek senki, aki idáig eljutott volna az olvasásban...

Szóval, hogy miért lett mégis 82%? Mert a fenti zsörtölődéseim is csak azért hangzottak el, mert ez mégis csak egy Monkey Island. Egy olyan név, ami egyszer már letett valamit az asztalra, felállított egy színvonalat, és azért egy minőséget mégiscsak elvárna tőle az ember. Ez most nem sikerült, mert kicsit alacsonyra lett helyezve a léc, de azért ki lehet próbálni, mert annyira nem gáz. Ja, egy utolsó tipp: az installálás előtt állítsd át a területi beállítást angolra — ez segít (meg a jövő hónapban a teljes végigjátszás)...

Bagó Péter

külcsín/belbecs

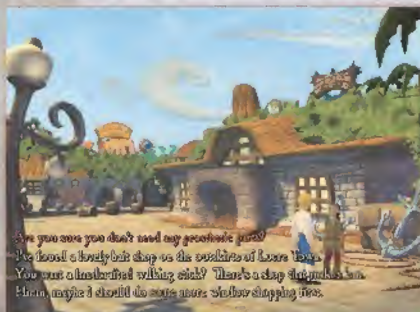
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hát, erre nem is tudok mit mondani...

végítélet

82%





4x4 EVOLUTION

★ Igazi Off-Road, minden kötöttség nélkül

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Take2 Interactive
Web: 4x4evo.godgames.com
Minimum: P-II 200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D, OpenGL, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

2000 a nagy áttörések éve, legalábbis mindenki valami váratlan, eddig nem létező dolog eljövetelére készítette fel magát. És mit ád Isten, most tényleg bekövetkezett, vagy csak a Terminal Reality-s skacok fogtak szagot valamilyen irányból. Valahonnan kiszimatolták, hogy a Kárpát-medence közepén két csapat is dolgozik külön-külön, egy-egy igen újat ígérő és talán az eddigi legjobb Off-Road szimulátoron. Mit tehettek egyebet, ők is elkezdték fejleszteni a saját kis programjukat, de mivel a pénzből náluk jóval több terem, emiatt a fejlesztési időt is le tudják rövidíteni. Az elkészült termék a hazai versenyzőknek véleményem szerint nem fog fejfájást okozni (legalábbis a szimuláció terén.), mivel a mi termékeinket a szimulátorairól híres Codemasters vásárolta meg — talán nem is véletlenül.





A 4x4 Evolution-t a grafikai motorjairól híres cég programozói készítették, akik most az arcade stílus határát éppen súroló autós program írására adták a fejüket.

Beállítások

A program a maga nemében úttörő, mivel megvalósította a cross platform játékmódot. Hogy ez mit is jelent? A játékot átírták DreamCast-ra, Machintosh-ra, és a majdan megjelenő PS2-re (Európa.). Naná, hogy átírták, abból van a haszon, ha gépfüggetlenül veszi a nép, de mi előnyöm származik ebből nekem?
A következő: vidáman játszhatok a D.C.-n , PC-n és Mac-en is amennyiben a modemre kötöm, ugyanis a telefonvonalon keresztül (ugyanazzal a game-mel) egyszerre játszhatunk úgy, hogy a platformjaink különbözőek. Ezzel az újítással talán még tovább fokozható a játékeladások mértéke és a különféle „gépek" tulajdonosai, kicsit közelebb kerülhetnek egymáshoz. A játszható módozatok a következők: Versenyre kelhetünk Quick Race-ben ahol minden pálya és mindhárom nehézségi fokozat autói választhatók. Time Attack módban, ahol a leggyorsabb köridő elérése a cél, és a relatív idő becslésében egy Ghostcar segíti. A Carrier módban autókat vásárolhatunk és eladhatunk, a versenyeken nyert pénzeket pedig tuningolásra vagy újabb verdák vételére költhetjük.





Multiplayer módban a GameSpy szerveren keresztül játszhatunk a világ bármely táján lévő ellenfelünkkel. Sajnos a LAN-mód ebben az esetben már az enyészeté lett. Igen pozitív, hogy minden versenyző külön profile-t készíthet magának, ezzel belenyúlva és összeronditva a másik állását.
A program mindhárom grafikai API-t támogatja Glide, OpenGL, DirectX és ami nagyon meglepő, mindháromban a maximum framerate-et hajtja ki a videokártyából.

Grafika

A Terminal Reality név sokaknak ismerősen csenghet, a Nocturne névre hallgató játék. Alkotóiról van szó, akik az első úgymond realtime (pre-renderelt.) engine-t létrehozták. Video lejátszó scanline magoldással készült, amit utoljára Amigán láttam, ebben a módszerben minden második sort kiveszik a képtartalomból, ezzel felére csökkentve a tárolandó adatok mennyiségét. Eddig még ilyen kidolgozott és csillogó autókat nem igazán láttam, és ami nagyon meglepő mindezt a megjelenítést a program T&L használata nélkül végzi. A gumiabroncsok végre nem szögletesek, és a felirat is tökéletesen olvasható rajtuk. Az autó és a fák által vetített árnyékok igazán valósághűek. A terep megvalósításra egy kicsit a Motocross Madness 2 megjelenítésére hasonlít, ahol is nem vesszük észre a terep textúrák illesztését, hiszen nincs is annál undorítóbb, ha ez látszik, mert a játék úgy olyan hatást kelt, mintha betonkockákon autókáznánk le-fel. A terep végtelenített, tehát nyugodt szívvel letérhetünk a pályáról, ahol a kanyarok levágása nem számít fő bűnnek. A fák, bokrok, a felvert por és útdarabkák és a hangárok üveg ablakai, mind-mind igen valósághűvé varázsolják, a megjelenített képet. A háttér viszont szörnyen ronda, nem tudom milyen meggondolásból tettek be egy 16millió színről 16-ra konvertált felhőt ábrázoló képet a háttérbe, amelyről már csak sejteni lehet, hogy felhő mivel szürkés rózsaszín foltok maradtak csak belőle. Ugyanez mondható el a sivatagban lévő távoli hegyvonulatról is, ami inkább egy szürke homokvárra hasonlít, mint bércektől övezett hegyvonulatra. Az autóink színét egy paletta hét színéből választhatjuk ki.



Játékmenet

A 16 választható versenypálya igen változatos, az 51-es körzettől a jeges sarkvidékig mindenfelé járhatunk. A választható terepjárók a legújabb modellek, mivel szponzor akadt bőven. Szerepelnek a Chevrolet, GMC, Ford, Dodge, Lexus , Mitsubishi, Toyota, Nissan, amely gyártóktól átlagosan 4 modell választható, természetesen három kategóriára osztva. Minden egyes autóról külön



adatlapot hívhatunk le. Sajnos az igen kiváló és nemzetközileg is elismert Lada, Niva és Uaz kimaradt a programból. Az autók beállítható paraméterivel nem bombázták agyon a játékosokat, mert pusztán auto és



kézi váltó közül választhatunk. Ezen kívül a gumiabroncs típusát és az alulkormányozottság mértékét tudjuk szabályozni, legalábbis az amatőr fokozatban. A Class 2/3-as fokozatban már a felfüggesztés keménysége és a sebességváltó áttételei is paraméterezhetőek. Továbbá a fékezőerő első és hátsó eloszlása is szabályozható. Terepjárónk meghajtása: a felező, a 4x4 hajtás, és az első kerékhajtás menet közben is a 4-es gombbal változtatható. Az időjárás négy fajtája állítható be, lehet napos- és ködös idő, tejszerű köd és eső. Az eső effektus megvalósítása egy eresz szimulátorban jobban megállta volna a helyét. A napszakok közül nappal, koraeste, éjszaka és hajnal időpontokban kelhetünk versenyre, ahol mindegyikben igen jól lehet tájékozódni. A könnyebb tájékozódás érdekében, ha szükséges a fényszórót ki/be kapcsolhatjuk. A játék irányítása igen élvezetes, nem is túl könnyű, de a játszható szinten belül van, szinte csak a kisodródásokra kell ügyelnünk. Tájékozódásunkat egy a helyes irányt mutató nyíl és egy forgó térkép segíti, amelyet a menőbb játékosok ki is kapcsolhatnak. Igen nagy újítás a képernyő két oldalára bekapcsolható kilométeróra (amelyet mechanikus km számlálóval láttak el) és egy fordulatszámmérő. (Az újítás az órák és a számlálók analóg volta.) Sajnos az autók sérülése kimaradt a programból, de hát „semmi sem tökéletes". Az ütközések viszont tipikusan a játéktermi autós programokat idézi, a lehető legkisebb ütközés hatására a jármű nullára fékeződik, ez még rendben is lenne egy úthengerrel való találkozás esetén, de az, hogy egy kaktuszt, vagy egy közlekedési táblát ne tudjunk kidönteni? A pályák kialakítása nagyon ötletes, nemcsak egyszerűen körbe-körbe megyünk a sivatagban, hanem mindenféle tereptárgy között és azokon át is,



pl. lakókocsik, repülőgép hangárok, munkagépek. Az autók fizikai külső modellezése igazán jól sikerült, a kerekek, a felfüggesztés mind ugyanúgy viselkedik, mint az életben. Végre a kormányt tekerő sofőr és a kerék mozgása összhangban van, mivel az átlagos játékban a vezető egy kis mozdulattal kiteker a kormányt, és már kanyarodik is. A két kerék és négy kerék hajtás közötti különbség igazán meggyőző hatását egy-egy jeges pályán érzékelhetjük, ami ugye már nem a játéktermi minőséget tükrözi. A kézifék szintén fantasztikus a jeges úton, behúzva az autó tényleg kicsúszik, és irányíthatatlanná válik. Egy kis gyakorlás után a „csúsztatott" kanyar könnyedén bevető egy kis kézifék + kormány rásegítéssel.

Nagyon tetszett, hogy autónkkal sehova sem szorulhatunk be, de ha ez valamilyen csoda folytán előfordulna, akkor használjuk bátran a H billentyűt, amely visszarakja autónkat a helyes útra. Végre egy olyan programmal találkozhattam, amely nemcsak a vezetés élményét, de igen gazdag vizuális élményt is nyújt és órákra képes a székbe kötözni a játékost. Ezen kívül az aktualitását sem veszítheti el, mivel a vezetés élményét miden újratelepítés után nyújtani tudja. És nem utolsósorban végre átélhetjük egy igazán „bika" terepjáró feelingjét. Ezt egy igazi Ford Explorerrel tett kisebb túra és eme szimulátor hasonlósága miatt hangsúlyozom. A készítők még a küllős felni által keltett optikai csalódás modellezésére is gondot fordítottak, ez elég sok programban nem látható, mivel a kerekek forgási sebessége nincs arányban az autó valódi sebességével. A verseny alatt hallható zenék kellemesek (némi metal beütéssel), de ha igazán jó eredményt szeretnénk elérni, akkor egy kicsit lehalkítjuk, hogy előtérbe kerüljön a motor hangja. Határozottan mondhatom, hogy ennél jobb és élvezetesebb Off-Road szimulátorral még nem találkoztam, kíváncsian várom a magyar visszavágást, amely vélhetően a belső vezetési érzésben fog sokkal többet adni, kérdés, hogy ez mennyire fog a játszhatóság rovására menni?



KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Most az Absolute Best, de lehet, hogy ez a királyság csak egy hónapig tart

végítélet

87%





INSANE

★ Az egyik magyar befutó...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Invictus
Kiadó: Codemasters
Web: www.codemasters.com/insane
Minimum: P-II 233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 500, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet





Hát megérkezett a magyar visszavágás, legalábbis annak az egyik nevezője. A két csapat (Invictus-Clever's) egymástól függetlenül egy-egy OffRoad szimulátor programot fog egy időben megjelentetni. Az INVICTUS csapat által már régóta készülő, kezdetben még DOS-os program, mára mára a legjobbak közé verekedte fel magát. Mivel konkurencia csak itthon akad, ezért a világelső helyért folytatott küzdelem a két magyar csapat között fog eldőlni.

Sok próbálkozás történt már élethű autós szimuláció elkészítésére, amely kísérletek közül van, amelyik bejött, például a Viper Racing, és még említhetném egy másik stílus képviselőjét az NFS5-öt is. Azonban a fenti programok mindegyik sportautók szimulációjára lettek kihegyezve. Az Offroad vagy éppen sima terepjárós játékok, eddig csak a játéktermi „pitty-putty árkád" színvonalat pendítették, amely igen messze járt a szimulációtól. A nagy áttörés a 4x4 Evolution volt, amely inkább a grafikájával aratta a babérokat, de már néhány szimulációra utaló elemet is felfedezhettünk benne. És akkor jöttek a magyarok... Az Invictus programja célirányosan arra készült, hogy a lehető legjobb fizikai szimulációt nyújtsa, és az autót vezetőnek valóban az legyen az érzése, hogy egy valós terepen, egy valódi autóban autókázik.

A játékban húsz OffRoad jármű áll a rendelkezésünkre, amelyeket persze folyamatosan adagol a program. A választható járművek öt kategóriába sorolhatók: Sport, 4x4, Teherautó, Pick-up és extrém. Láthatjuk, hogy a program által átfogott kategóriák akkorák, amelyek még eddig egyetlen programban sem szerepeltek. A játék őrülten sok újdonsággal rendelkezik. A telepítést több nyelven is elvégezhetjük, installáció során választhatunk egy teljesen magyar módot is, ahol az összes szöveg kiírása, és beszéd magyarul hangzik el. Nézzük a grafika beállításait! A program támogatja a T&L-t, amely használata még csak most kezd elterjedni. A felbontást egészen 1280x1024-ig fokozhatjuk, akár 32-bites színmélységben is. A grafika részletességét befolyásoló paramétereket, amelyek: enviromental mapping, árnyék, füst, keréknyomok, látótávolság, tárgy/talaj, ezek kidolgozottságát manuálisan is beállíthatjuk, de jobban járunk, ha az Auto módot választjuk, mert így a gépünk teljesítményéhez mérten a legjobb minőségű és a lehető leggyorsabb megjelenítést kapjuk. A tereptárgyak konfigurálását szintén saját ízlésünk szerint állíthatjuk be, be/ki kapcsolhatjuk az állatokat, fákat, tócsákat, az esőt és a könnyebb tájékozódáshoz szükséges tippeket. A grafika egyedi megjelenítéséhez tartozó belső és külső tükröket szintén ki/be kapcsolgathatjuk, a beállítás menüben.



Szimuláció

A program két üzemmódot támogat, amelyek single és multiplayer. Az egy játékos üzemmódon belül választhatunk: bajnokság, gyors verseny, gyakorlás módok között. A többjátékos üzemmód igen rendhagyó és formabontó, hiszen az eddig csak LAN-on vagy interneten játszott FPS játékmódokat, pl. Capture the Flag, Return the Flag módokat implementálták egy terepautó szimulátorba, amellyel a játékidőt megnyújtották, és a program megunhatósági rátáját is feljebb nyomták.

Az eddig megjelent „autós" programok által eddig nem alkalmazott és igencsak újdonságnak számító hálózati játékmódok a következők:

Capture the Flag
Keresd meg és vedd fel a zászlót és tartsd meg, hogy pontokat kapj. Ügyes manőverezéssel próbáld elkerülni az ellenfelekkel való ütközést, így nálad marad a zászló. Menj át a megjelölt kapun, hogy bónusz pontokat kapj. El is lophatod másoktól a zászlót, ha beléjük rohansz. Az nyer, aki először eléri a kitűzött pontszámot.

Destruction Zone
Foglald el a king zone-t vagy ütközz az ellenfelekkel a pontszerzéshez. Távolodj el king zone-tól, hogy lendületet vehess, és menj bele azokba, akik ottmaradtak. Minél erősebben mész beléjük, annál több pontot kapsz. Az nyer, aki először eléri a kitűzött pontszámot.

Gate Hunt
Menj át minél több kapun, hogy nyerj. Ha valaki átmegy egy kapun, az lezáródik, másikat kell keresni. Bármilyen sorrendben átmehetsz rajtuk. Az nyer, aki a legtöbb kapun megy át a játék során. A versenynek akkor van vége, ha minden kapu elfogy.

Return the Flag
Keresd meg a zászlót, vedd fel és vidd vissza a kiindulóponthoz, hogy pontokat kapj. Kerüld el az ellenfeleket, hogy nálad maradjon a zászló. Úgy tudod másoktól ellopni, hogy nekik mész. Az nyer, aki visszaviszi az utolsó zászlóját is.



Off Road Race
Vezess az aktív kapuhoz a lehető leggyorsabb útvonalon, ami nem feltétlenül a legegyenesebb. Lökd le az ellenfeleket az útról és elsőként menj át a kapun a pontszerzéshez. Az nyer, aki elsőként fejezi be az utolsó kört.

Pathfinder
Vezess az aktív kapukhoz. Az első játékos, aki bármilyen sorrendben átmegy az összes kapun, nyer. Lökj el az utadból mindenkit, hogy első lehess az ellenőrzőpontoknál.

Jamboree
Vezess az aktív kapuhoz a lehető leggyorsabb útvonalon, ami nem feltétlenül a legegyenesebb. Lökd le az ellenfeleket az útról és elsőként menj át a kapun a pontszerzéshez. Az nyer, aki elsőként éri el a kitűzött pontszámot.

Az egyedi multiplayer módokat a helyi LAN hálózaton és a Codemasters CMN hálózati kiszolgálóján keresztül egyszerre nyolc játékos élvezheti. A játék által nyújtott szimuláció egyszerűen döbbenetes, erre csak azt tudtam mondani, hogy ilyen még nem volt. Végre igazi gravitációs modell készült, amely az autóban „hánykódó" vezető mozgását igen élethűvé teszi. Ami azt jelenti, hogy a szerencsétlent nem a föld egyenetlensége rázza és mozgatja, hanem a kocsiszekrény. Ez az effekt végre egy igazán valósághű vezetési élményt nyújt. A rugózás fantasztikus egy-egy bukkanóra, vagy egyenetlenségre való ráhajtás valóban megdobja az autót, és ha ezt egy kicsit agresszívebben végezzük, akkor már borulunk is. (Nem úgy, mint egyes arcade programokban, ahol a jármű felborítása egyszerűen lehetetlen, de ha esetlegesen mégis bekövetkezne, akkor a borulás nagyon gagyi kimenetelű lesz.) További újítás a szabad látómező. Az autóban körbenézhetünk, lenézhetünk a lábunkra, a mellettünk lévő ülésre, hátra, továbbá a látómagasságunkat mi magunk szabályozhatjuk. A borulások tökéletesen élethűek, egy-egy nagyobb ugratást több átpörgéssel úszhatunk csak meg. A járművek motorjában igazán érezni a nyers erőt, amely a kaptatókon való felhajtásnál és az erős gázfröccsöknél érezhető igazán. Gyorsításkor az autó orra rendre kiemelkedik, fékezésnél a kaszni szépen bólint, a kocsiszekrény valósághű mozgását a sárcsapók szabad billegése igen jól demonstrálja. Végre a kézifék valójában megfogja az autót, és fékezéskor nem csak egy kis kicsúszás tapasztalható. Most megtapasztalhatjuk a behúzott kéziféknél való autókázást, amely tényleg lefogja az autó teljesítményét. A belső nézetben tapasztalható kormánymozdulatok igazán valós hatást keltenek, az x fogást is elő tudjuk csalni a programból egy-egy nagyobb ívű fordulóval. Kormányzás beállítása és viselkedése is egyedi, kanyarodáskor a kormány visszaforog, a különösen egyenetlen terepen külön életet él, ami azt jelenti, hogy a talajt végre a kezünkön érezhetjük, főleg ha rendelkezünk force feedback kormánnyal. A kocsiszekrény viselkedése szinte teljesen független a futóműtől, legalábbis igen szabadon és könnyedén mozog azon.





A gépkocsi sérülése igen jól kivitelezett, egy-egy merészebb tolatásnál könnyedén elhagyhatjuk a pótkereket és egyéb fontos alkatrészt. A megsérült gépkocsinkat gombnyomásra előugró trabantos sárga angyal pillanatok alatt reparálja, és már haladhatunk is tovább. A kiválasztott járműveket különféle útviszonyokra készíthetjük fel, amelyek kategóriákra osztottak: Gyári, OffRoad, Verseny, Egyéni beállítások. Az saját beállításokban kedvünkre tuningolgatjuk gépünket, ahol a következő paraméterek módosíthatók: Kormányzár, Felfüggesztés, Gumik, Fékerő, Kézifékerő, Sebváltó fokozatai.

Grafika, Zene

Grafikailag a program közepesnek mondható, ezt nem az autók kidolgozottságára értem. Az járművek kivitele nagyon részletes, kívülről minden egyes lényeges részlet nagyon igényes. A felfüggesztés rugói és azok működése tökéletesen figyelemmel kísérhető, továbbá kanyarodáskor a kerekek mögé lehet nézni, ahol a forgó tengely csatlakozása is látható. A grafika gyengesége elsősorban a tereptárgyak kevés számának és a dombokhegyek kevés polingonból való modellezésének köszönhető.



A menü alatt hallható zene igen hangulatos, amely fő eszenciája a jól effektezett gitár riff.

A verseny alatti zenék nagyon pörgősek és így, igen jól illeszkednek a program egészéhez.

A program az eddigi legjobb „autó szimulátor", mondom ezt a járművek pontos modellezésére, amelyet valószínűleg a gyári telemetrikus adatok használatával tökélyre fejlesztettek.

A játék irányítása nem annyira egyszerű, mint egy arcade játékkal való foglalatoskodás esetében, de hát a szimuláció oltárán áldozni kell. Főleg érezhető ez a nagy sebesség esetén előforduló „uralom elvesztése a jármű irányítása fölött" -kor, ami valószínű-síthetően a magas építésű járműveknek köszönhető. A grafikában néha-néha akad egy kis bug, az autó kereke és eleje néha belesüllyed a talajba.

Talán egyetlen negatívum maradt: a külső nézetből figyelve a járműveket a program iszonyatosan lassúvá válik. Csak viszonyításképpen egy 1GHz-es PIII-as gépben 128 Mega rammal, Ge-Force2 GTS-el a sebesség kb. 20fps. A legjobb szimulátorok trónján fix helyet váltott a program. A játékhoz mást nem fűznék hozzá, ha át akarod élni életed eddigi legjobb autós szimulátorát, akkor itt az ideje az installációnak.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Csak egy maradhat – de vajon melyik lesz az?

végitélet

92%





FIFA 2001

★ Szóhoz jutott játékosok

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA Sports
Web: www.easports.com
Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 433, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet



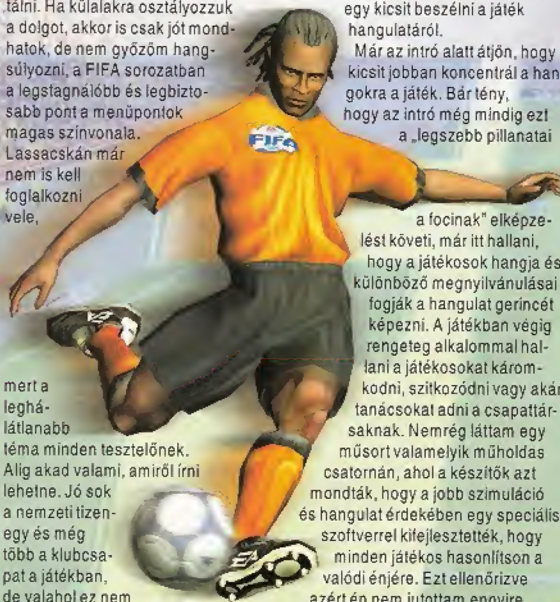


Mielőtt bármit is írok szeretnék idézni egy pár sort egy korábbi írásból, egészen pontosan az 576 KByte októberi számából:

„Mindent összegezve jó lett az FIFA Premier League Stars 2001, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki évekig játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sok apróság újult meg a játékban és jómagam ennek határozottan örülök, mert — valljuk meg — már lassan kezdett unalmassá válni a megszokott séma. Ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani."

Megmondom őszintén nem gondoltam, hogy egy hónappal később, már egy gyökeresen átalakított és megváltozott FIFA 2001-et fogok tesztelni. Még mindig nem tértem magamhoz, mert a játék olyan szinten változott meg, hogy ehhez képest a Premier 2001 csak egy apró experimentális utazásnak tűnik. Annyi féle új dolgot tapasztaltam, hogy azt sem tudtam elsőre, milyen sorrendben írjak róluk. Talán az lesz a legegyszerűbb, ha a leghasznosabb és leglátványosabb újításokról szólok.

A menüpontok azok a részei a játéknak, ahol a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is. Ez a jól megszokott rendszerben a különböző bajnokságok és mérkőzések között enged szelektálni. Ha külalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jót mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, a FIFA sorozatban a legstagnálóbb és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is kell foglalkozni vele,



mert a leghálátlanabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami, amiről írni lehetne. Jó sok a nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat a játékban, de valahol ez nem meglepő, hiszen mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Már az intró alatt átjön, hogy kicsit jobban koncentrál a hangokra a játék. Bár tény, hogy az intró még mindig ezt a „legszebb pillanatai a focinak" elképzelést követi, már itt hallani, hogy a játékosok hangja és különböző megnyilvánulásai fogják a hangulat gerincét képezni. A játékban végig rengeteg alkalommal hallani a játékosokat káromkodni, szitkozódni vagy akár tanácsokat adni a csapattársaknak. Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a készítők azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt ellenőrizve azért én nem jutottam ennyire egyértelműen pozitív eredményre. Inkább azt mondom, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb játékosai tényleg hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is, hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azt, hogy a játékban csak a legjobbak felismerhetőek, teljesen érthető, de kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony minden focista, mintha tükörbe nézne, úgy lejön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mind a játékosok, mind a fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő közönség. Szép és zászlóügyileg is korrekt. Mindig az épp megfelelő csapat lobogói lengenek, néhol még címerekkel is. Sajnos, a magyar zászló a játékban egyszerűen piros-fehér lett, így ne várjátok, hogy a nemzeti lobogót bárhol megpillantjátok majd. Ami nekem a legjobban tetszett újítás szempontjából, az a pályát körülvevő események „megelevenedése". A stadionban vannak rendőrök, edzők, tévések és természetesen melegítő







játékosok is. Még ez sem lenne újdonság, de az már igen, hogy ezek mind-mind külön mozognak! Az edző integet, a melegítő játékos nyújt az alapvonalnál, az operatőr meg követi a labdád a kamerával! A rendőrök nézelődnek a közönség felé, de ha mondjuk rárúgjátok a labdát és a kapu fölött a közelükben landol, bizony néha-néha odafordulnak és bámulják a bogyót. Nagyon sokban hozzájárul a játék jó alaphangulatához ez a pálya körüli mozgás. Még a fotóriporterek is megmozdulnak néha, ami már-már lassan irreális a valósághoz képest. A közönség buzdítása is teljesen élethű, bár én még mindig várom, hogy egyszer meghalljam a „Magyarok! Magyarok!"- kórust, de sajnos ebben a programban sem találkoztam velük. Némileg vicces volt viszont, hogy amikor a Lisztes Krisztiánnal kihagytam egy tizenegyes, Ő angolul kezdett el káromkodni. Lehet, hogy már elfelejtett magyarul odakint?!?

A játszhatóságban, szintén egy gyökeres változást látni, már a mérkőzés első pillanatában. Az EA Sports szakított a jó pár éve megszokott kameraállással és egy kicsit játéktermi nézőpontosra csinálta a játékot. Ez az első pillanatban szokatlan lehet, de lassacskán teljesen átáll az ember szeme és észre sem veszi, hogy sokkal nagyobbak a játékosok és közelebbről látni mindent, mint bármelyik FIFA játékban eddig.





Kezelhetőség szempontjából nem nagyon változott semmi, a jól megszokott gombkiosztással tudunk passzolni és lőni. Szintén sok médiumban találkoztam egy másik hírrel a játékról, amit már sokkal egyértelműbben érezni, mint mondjuk az arcvonások élethűségét, ez pedig a játékosok mesterséges intelligenciája. A focisták sokkal többet „gondolkodnak" és ennek megfelelően több látványos és hasznos dolgot tudnak maguktól csinálni. Talán a legjobban ezt akkor érezni a játékban, amikor egyszerűen nem tudunk egy hosszabb passzt adni senkinek, mert bizony becsúszik, vagy elfejeli az ellenfél a labdát. Olykor-olykor már idegesítően „okosak" ezek a kis szemét CPU-játékosok. Még csak nézem, hogy hova rúgjam, ők már el is állták a labda összes lehetséges útvonalát. Támadás közben is látszik a mentális gyorstalpaló nyoma a játékosok viselkedésében, mert a legtöbb becsúszásunkat átugrálják és kicselezik. Persze ez majd a mi támadásunkban is használható lesz, mert helyezkedni is tudnak végre a srácok maguktól, így szebb és okosabb gólokat is rúghatunk.

A kapusok szinte már tökéletesen mozognak. Rajtuk már nincs nagyon mit javítani, de a mezőnyjátékosok is (egy-két fura rúgástól eltekintve) gyakorlatilag teljesen rendben vannak mozgáskultúra szempontjából. Nagyon-nagyon jó, látni, hogy a készítők sok olyan apróságra is odafigyeltek, melyek egy valódi mérkőzésen már megszokottak, de valahogy teljesen kimaradtak a számítógépes játékokból. Ilyen például a játékosok körülnézése egy passz előtt. Ha megnéztek egy ismétlést látni, hogy amikor átveszik a labdát, felnéznek, hogy merre rúghatnák tovább. Ez persze ugyanígy érvényes visszafelé is, mindenki figyeli a labdát, akármerre is legyen a pályán. Az is tetszett, hogy sokszor a játékosok már akkor „hisztiznek" a kapott gól miatt, amikor még nincs benn a labda, de már nyilvánvaló, hogy elkerülhetetlen a gól. A gólörömök és egyéb animációk képileg nem változtak, gyakorlatilag a megszokott dolgok, ugyanígy a kommentátor, aki azért minden újabb FIFA játéknál megpróbál becsempészni valami újdonságot, több-kevesebb sikerrel.







A FIFA 2001 nagyon jó. Baromi jól játszható, élethű és leginkább hangulatos. Rengeteg apró részletbe lehetne még belemászni ebben az írásban, de úgy gondolom, hogy ennek semmi értelme nem lenne, mert aki eddig is FIFA-rajongó volt, az úgyis érzi majd a különbséget, aki viszont most játszik majd először vele, annak úgyis minden újdonságként hat. Ha engem kérdeztek, minden régi focit fel kell, hogy váltson idővel ez a program. Nálam már csak egy dolog miatt okoz fejfájást a játék: nem tudom eldönteni, hogy ezzel vagy a Premier 2001-el játsszak esténként?!

-Adam-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Magasan a többi felett!

végítélet

95%

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

★ Már csak a sajtó hiányzott...!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SI Games
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.sigames.com
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Amint arra már régóta számítani lehetett idén is megjelent a CM sorozat legújabb tagja. A júliusi számunkban ismertetett Championship Manager 99/00-hez képest az új rész megtartotta az előd erényeit, ezért itt csak az újdonságokat veszem számba. Márpedig ezekből van bőven: Kezdjük mindjárt a legelején. A választható bajnokságok száma ugyanis az előző részben szereplő tizenhatról, huszonhatra nőtt. A tíz új liga ugyan nem tartozik a világ labdarúgását formáló tényezők közé, de hogy színesítse kedvenc programunkat, bekerült az ausztrál, a horvát, a finn, a görög, az észak-ír, a lengyel, az ír, az orosz, a török, és a walesi bajnokság is a játékba.

Bár ezek minden bizonnyal jó szórakozási lehetőségeket nyújtanak majd, mégis meg kell említenem, hogy jelentősen megnövelték a játék helyigényét. Az előző résznél is többben sokallták azt a 0,6 gigányi helyet, nos a mostani verzió jelentéktelen többlettel 1 gigányi(!) helyet foglal el gépünkön. A sok ligának továbbá olyan hátránya is van, hogy a jóval nagyobb adatbázis kezelése, jócskán lelassította a játék menet sebességét, ezért számos ponton csökkentenem kellett menet közben a game-val szemben támasztott igényeimet (természetesen ez nem vonatkozik a legújabb erőgépekre, csak az „idejétmúlt" PII-300-asokra — ha lenne kedvem, akár kínomban röhöghetnék is ezen!).





Sokan észrevehették, hogy bekerültek a játékba olyan bajnokságok is, mint az észak-ír, finn, vagy a walesi, a magyar pedig kimaradt, holott azért a csapataink rendre túljutnak ezeknek az élbajnokságoknak nem nevezhető pontvadászatoknak a győztesein. Nos ahogy én a játék hivatalos homepage-én kutattam, az a lehetőség, hogy a most már ismét NB1 névre hallgató hazai bajnokság csapatait vezényelhessük sikerre, még erősen kétséges. Ennek nagyrészt az az oka, hogy hazánkban sokkal kisebb igény mutatkozik a játék iránt, mint mondjuk Waleszben, Nagy-Britanniában vagy más országokban, amelyek ligái megtalálhatók a programban, akármilyen jelentéktelenek is. (Ismét győzött a pénz, és mi szokás szerint ebben a versenyben a rövidebbet húztuk, húzzuk, és fogjuk húzni még nagyon sokáig — sajnos!).



A Championship Manager00/01 természetesen nem az előző rész felturbózva néhány új ligával. Minden évben, amikor megjelenik az arra az évre kiadott verzió, hajlamos azt hinni az ember, hogy ez a fajta grafikai megoldás, és részletesség nem tud tovább fejlődni. Nos megint csak téved a szkeptikus, mert a játék mind a mérkőzéseken, mind pedig a mérkőzések közötti intervallumokban kellemes meglepetéseket okozott.

A mérkőzések során két fő változást lehet észrevenni. Az egyik, hogy a kommentátor szövege jóval változatosabb lett (hangja még most sincs, de ez a játék eddig sem ezzel hódított). Az új verzióban a közvetítő már olyanokat is mond (persze nem magyarul), mint pl.: „Micsoda fantasztikus ollózás"! Ilyen és ehhez hasonló bravúros mozdulatsorok leírásával töltötték ki a már megszokott szimpla szövegrészeket. A meccsek közbeni ordítozás, felhördülés talán még ennél is kevesebbet változott, ami viszont nagyon tetszett, hogy a törököknél, braziloknál, különböző afrikai csapatok ellen vívott meccseken, az unalmasabb részeket tam-tam dobokkal, és más törzsi ütőhangszerekkel fűszerezték.

Ami azonban számomra jóval izgalmasabb a mérkőzések hangulatteremtő elemeinél, az a









mérkőzések utáni statisztika meglepő részletessége. Teljesen új kategóriák jelentek meg, amelyek természetesen a játékosok képességeinek minél sokrétűbb feltárását szolgálják.

Az új szempontok:

1). Hány százaléka jutott el a rendeltetési helyére az adott játékos passzainak. Ez különösen fontos a védők és középpályások esetében. A védőknél azért, mert senki sem szereti, ha a kedvenc középhátvédje az ellenfél csatárához passzol, a középpályásoknál pedig azért, mert az ő passzaikból lesznek a góljaink.

2). A meccsenkénti szerelések száma. Ez az adat is főleg a védőknek, és a középpályásoknak fontos, bár ha egy csatár jeleskedik benne, az semmiképpen sem hátrány. A védőket nem kell magyaráznom, őt tulajdonképpen ezért „tartjuk". Ha valaki olyan taktikával játszik, amiben kevés védő szerepel (pl. három, de én már játszottam két védővel is), akkor viszont nélkülözhetetlen, hogy olyan középpályás sora legyen, ami legalább részben megszűri az ellenfél támadásait.

3). A harmadik új szempont arra vonatkozik, hogy a játékos mérkőzésenként hányszor vitte el a labdát az ellenfél mellett, vagy hányszor tudta magát cselekkel túlverekedni. Ezt az adatot célszerű figyelembe venni támadó középpályás, és csatár esetén.

4). A játékosok kapura lövéseinek sikerességére vonatkozik, amit százalékokban mutat meg nekünk. A góljain kívül leginkább ez az adat az, ami csatáraink teljesítményét jellemzi. Mellesleg ezen még változtatni is tudunk, hogyha gyenge százalékban mennének kapura a játékosunk lövései, akkor egyszerűen az edzés menüben be kell raknunk a „shooting" kategóriába, ahol külön a kapura lövéseket gyakoroltatják.

A játék talán egyik legjobb újítása a sajtó beillesztése a játékba. Az eddigi verziókban, az élettel szöges ellentétben, ahol mindig is van néhány jól értesült paparazzo, az újságok csak szórványosan említettek meg egy-két várható átigazolást. Az életben ezzel szemben, a média nyilatkozatháborúktól, a felszín alatt rejlő konfliktusoktól, átigazolásoktól, várható személycseréktől hangos. Nos ezt a gyakorlatot ültették át az SI programozói most sikerrel a CM3 00/01-be. Még izgalmasabb, hogy a csapatunkat érintő adott kérdésben mi is reagálhatunk a dolgokra, legalábbis az esetek nagy többségében. A játékban az is tükrözi a valóságot, hogy egy-egy elhamarkodott kijelentésünk egész kis lavinát képes elindítani. Ha például elmarasztalóan nyilatkozunk a klubról, akkor rögtön a klubelnök, vagy a részvényesek intéznek ellenünk kirohanásokat. Ez ahhoz vezet, hogy a játékosok nagy része, a klubon belüli helyzet miatt morális mélypontra süllyed, ami a teljesítményükre is kihatással van. Ha viszont a játékos ennek ellenére is a kezdő tizenegy tagja marad (mert nincs jobb nála, vagy hogy visszanyerje az önbizalmát), akkor a kedves újságírók hada rögtön kikiáltja tehetségtelen, nem a csapatba illő játékosnak. Ezek után is adódik még lehetőség, például ha akarjuk, akkor meg is védhetjük a játékost, ám akkor az újságírók egyből elkezdik a mi hozzá nem értésünket firtatni, és így tovább és így tovább...

Térjünk vissza időben még egy kicsit ahhoz a pillanathoz, amikor összeveszünk a klub vezetésével. Ekkor a játékos még mindig választhat, hogy esetleg állást foglal-e valamelyik fél mellett. Mindkettő megoldásnak megvannak a káros hatásai. Ha az elnökség mellé áll, könnyen lehet, hogy kikerül a kezdő tizenegyből, vagy esetleg a B-csapathoz küldjük másnap edzeni. Ha mellénk áll, akkor az elnökség fordul pillanatok alatt a játékos ellen, és akkor szegény majd ettől éri el a morális mélypontját. Ebből az következik majd, hogy rosszul fog játszani, és így el is kell távolítani a csapatból.

Mivel sosem tudunk kielégíteni minden felet, így a vitás kérdésekben jobb pártatlanként szemlélni a dolgokat. Az csak egyszer fordult velem elő, hogy ilyen esetben mindkét fél ellenségének kiáltott volna ki. Minden esetre ez is megtörténhet, ezért jobb, ha megpróbálunk valahogy az arany középúton maradni.

Az új igazolásokkal, személyi változásokkal, anyagi helyzet megváltozásával nem foglalkozom most sokat már csak azért sem, mert természetes, hogy ezt mindig megújítják. Itt inkább egy olyan hibára hívom fel a figyelmet, ami engem is meglepett: köztudott ugyanis hogy a Real Madrid C.F. nem dúskál jelenleg az anyagi javakban, és ehhez képest a játékban a „világ" leggazdagabb klubjai között van. Hmmm! Nem ehhez szoktunk!

Ez azonban csak EGY hiba, a MILLIÓNYI újítással, és a többi megbízható adattal szemben, amire sajnos itt most nem jutott hely. De tett már bármit is valaki, ami hibátlan? A CM00/01 ettől még ugyanúgy a legjobb marad!!!

Szöcske





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Megőrizte vezető helyét.

végítélet

85%

MICROSOFT LINKS 2001

★ Pózolj, lóbálj, lengess, és üss!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Szerintetek mennyien golfoznak itthon? Nem sokan, ugye? Én mindössze két pályáról tudok kis országunkban, ahol eme úri sportnak hódolhatnak rajongói. Persze könnyen lehet, hogy ez ügyben az én ismereteim hiányosak, ettől függetlenül tény, hogy kevesen jártasak ebben a sportágban. Az anyagi vonzatokról már nem is beszélnék, hiszen egy jobb ütő-szett kisebb vagyonokat emészthet fel, így az ország lakosságának elenyésző százaléka engedhetné meg magának a „bevásárlást". Kulturális hátterünk sincs meg a sporthoz, egyszóval kimaradt nálunk az egész, úgy ahogy van. Talán pontosan ezért érdemes a Links 2001-et mindenkinek kipróbálni, aki csak megteheti. A program sokkal több egy egyszerű golfjátéknál. Sokkal összetettebb és komplexebb, mint bármelyik elődje, így az is hosszú órákig lengetheti az ütőket, aki még az életben nem játszott ilyen típusú programmal.



A Microsoft szimulátorairól köztudott tény, hogy már-már fájdalmasan élethűek. Amikor először megpróbáltam például a Flight Simulator 2000-el játszani (annak ellenére, hogy van némi szimulátor tapasztalatom) gyakorlatilag már a felszállást követően nem nagyon tudtam mit kezdeni a játékkal, különösen a nagyobb utasszállító gépeknél. Később persze megtudtam, hogy maguk a pilóták is ezen a szoftveren gyakorolnak olykor-olykor, így feladtam a küzdelmet. Amilyen komoly szimulátort lehetett csinálni a repülésből, legalább annyira sikerül a golfnál is magasra tenni a lécet. Akármilyen furcsán hangzik ez tulajdonképpen egy golf szimulátor. A gépigénye a játéknak mondható magasnak, de nálam egy 433-as PII , 64 Megás gépen volt tesztelve és kifogástalanul futott, persze különösen ebben a játékban sok mindentől függ a dinamika és a képi látvány. Ha például valaki az ütéseit a lehető legtöbb szögből szeretné követni, akkor legalább 8-9 kamera képét nézheti egyszerre, és ilyenkor belassul a legjobb gép is, különösen akkor, ha szoftveres a grafikai mozgatás, nem 3D-s. Mégis azt mondanám, hogy aki teheti, használja a kártyát, mert sokkal szebb és élethűbb a kép, bár eme utóbbi összetevő végig jelen van bárhova is tévedünk a játék menürendszerében. Nem nagyon spóroltak a hellyel a készítők a nyers adatok tekintetében, ennek jele a 4(!) Cd-lemezes terjedelem, bár ez a szimulátoroknál nem meglepő, mégis már játék előtt érződik, hogy valami nagyon aprólékos és látványos dolgot rejtenek a lemezek.



A másik nagy pozitívum a programban az igényelt lemezhely méretének rugalmassága. A program az alapvető 3 installálási szint mellett, lehetőséget ad arra, hogy azokat a játékosokat és a hozzájuk tartozó hangokat, mozdulatokat, melyeket nem használunk egyszerűen kivegyük a programból. Ezt az opcióknál tehetjük meg, és mivel ez játékosonként akár 20 Mega is lehet, a kisebb vinyóval rendelkező arcoknak is megmarad a lehetőségük a golfozásra. A programban komoly szerepet kaptak a videók is, melyek pontosan nekünk készültek, vagyis azoknak, akik nem nagyon ismerik a golf alapjait, történetét, kialakulásának fontosabb pontjait. A pályáktól kezdve a nosztalgikus történelmi filmig minden akad itt, így akár órákat is eltölthetünk a programban a nélkül, hogy virtuális ütőnket egyáltalán meglendítenénk.



Ezeknél a játékoknál nagyon fontos egy olyan menüpont, melyben megtanulhatja az ember az alapokat. Itt talán az eddigi legjobb, legérthetőbb és átláthatóbb módon lett megoldva ez. Nem tudom elképzelni, hogy minimális nyelvtudás mellett lenne olyan, aki nem értené meg előbb-utóbb a legalapvetőbb szabályokat. A menüpont használhatóságához már csak egy plusz az, hogy a program intelligens módon felismeri játék közben is, hogy a golfnak épp melyik része nem megy nekünk, és ott helyben felajánlja a segítséget. Magyarul: ha kétthárom alkalommal nagyon rosszul célzott ütést eresztünk meg, megkérdezi a gép, hogy lenne-e kedvünk az erről szóló részét elolvasni a „tankönyvnek". Ezzel azt a jól megszokott problémát lehet elkerülni, amikor nem tudunk valamit megoldani, de a szakkifejezést nem tudjuk hozzá és a kétszáz oldalas segítségben tanácstalanul



keresgélünk hosszú percekig.

Maga az „akciós" része a programnak is egyszerű és érthető kezelés szempontjából. Persze itt is lehet csak úgy örömgolfozni, de benevezhetünk egy virtuális bajnokságra is. Miután eldöntöttük, hogy kivel, hogyan és mit játszunk, a program legjobb és legszebb részénél, magánál a játéknál lesz talán a legkevesebb problémánk (persze csak akkor, ha tisztában vagyunk minden szabállyal). A gép az éppen aktuális lyukról rögtön ad ütés előtt egy madártávlati rajzot, melyen berajzolja az általa elképzelt útvonalat a labdának. Eltart majd egy ideig, mire megtanuljátok, hogy melyik ütő milyen távolságra hord, bár a gép mindig a legaktuálisabb ütőt adja majd automatikusan. Ha ez az útvonal nem elég, akkor egy profi játékos elképzelését is meghallgathatjuk a „Pro Tipp" pontban a jobb végeredmény érdekében. Ezután kell elütnünk a labdát.

Maga az ütés folyamata kicsit nehézkes, így pár szóban megpróbálnám elmondani a lényeget. Először az egérrel meg kell jelölnünk a pontot, ahova szeretnénk a labdát ütni. Ezt megtehetjük a központi képen, vagy a madártávlati jobb-felső kameraálláson is. Miután ez megvan az egeret az ütő panelen a golflabdára irányítva le kell nyomni a bal gombot és nyomva tartani. Ilyenkor elindul egy vonal felfelé, majd amikor ez a vonal eléri a felső jelzést (12 óra irányban) az ütésskálán akkor kell elengedni a bal gombot. Ezzel irányítottuk a hátralendítés pontosságát. Ezután elindul a vonal visszafelé, ez maga az ütés lendítése, melynél a kijelzőn alul 6-óra irányban ismét meg kell nyomnunk az egeret egyszer. Elsőre bonyolult, de ha előttetek van a program érthető és könnyű, ráadásul az egész nem tart tovább 3 másodpercnél. Ha mindent jól csináltatok, akkor a labda az általunk elképzelt irányba fog repülni. Ha bármelyik résznél kicsit átcsúsztok a jelölt pontot, akkor bizony balra, jobbra vagy magasságban el fog térni az ütés az eredeti céltól. De hát ettől nehéz a golf. Amikor eljutottatok egy megfelelő közelségig, ahol már a fű nyírása is más, ott a gép négyzethálósan is ábrázolja a felületet, hogy az utolsó ütéseknél belekalkulálhassátok a felszíni formákat is. Egy balra lejtő pályán evidens módon jobbra kell elütni a labdát, hogy a pont egyenesen előttünk lévő lyukba beleessen.

Na, magáról a játékról ennyi elég, a lényeget úgyis inkább kitapasztalni fogjátok, mint itt megtanulni. A játéknak ebben a részében a program a lehető legtöbb segítséget megadja az ütéshez, mindent kiír az időjárástól kezdve a pálya különböző pontjai magasságáig a lyukhoz képest. Grafikai szempontból is nagyon szépek a megoldások, a játékosok mozgása pedig szinte filmhez hasonló. Ennél alig-alig lehet jobban kihasználni a motion-capture által adott lehetőségeket. A versenyzők beszólásai és káromkodásai is jópofák, nem is beszélve a pályát körülvevő atmoszféra megteremtéséről, ami szintén kifogástalan. Ha eleget várunk néha még egy repülő, vagy a szomszédban dolgozó fűnyíró hangját is hallani. Olykor-olykor téli napokon érdemes bekapcsolni egy nyári pályát, kilőni a monitort és élvezni a szobánkban a madárcsicsergést, a fák lombjainak suhogását. Egyébként az egész játék alatt folyamatosan azt érzem, hogy ennél jobbat nem nagyon, legfeljebb tartalmasabbat lehet szimulálni. Olyan színvonalon valósul meg minden a játékban, hogy gyakorlatilag nem találtam hibát benne. Az első pillanattól az utolsóig úgy érezni, hogy a játék elhoz egy darab golfot a szobánkba és ez az, amit csak nagyon kevés szimulátor tud igazából megbizsergetni bennünk. Persze Microsofték ebben a stílusban már letettek pár játékot az asztalra és a Links 2001-ben sem kell csalódnia senkinek, akik igényes, élethű és legfőképp jól játszható szimulátort várt.

-Adam-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hol lehetne még ezen javitani?!?

végítélet

96%

THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME TWO THE LEGEND OF COFFIN ROCK 1886

★ Törjön ki a frász!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Humanhead Studios
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: blairwitch.godgames.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —

„Dátum: Ismeretlen

Drága Szerelmem!

Szörnyű félelem szorítja össze aggódó szívem, miközben eme sorokat a papírra vetem. Talán a kétségbeesett félelem a kiváltója annak, hogy utoljára még hozzád intézem reszkető szavaim. Az összes emberem eltűnt, vagy meghalt, fogalmam sincs, mi folyik itt. A fák, labirintust alkotva vesznek körül, napok óta érzem úgy, hogy egyhelyben bolyongok körbe-körbe. És ezek a hangok, ó ha hallanád őket — de inkább ne halld soha, mert borzalmasak. Belebolondulok, ha még túl sokáig kell zaklatásukat elviselnem. Itt zsongnak körülöttem, betelepedtek fejembe, még álmomban sem hagynak békén. Remélem, még láthatlak ebben az életben, de most be kell fejeznem, mert úgy hallom mintha jönne valaki. Isten adja, hogy ne az, akire gondolok"

Már megint az erdőben

Az előbb idézett levél szerzője a földön fekszik, fején egy tátongó sebbel, mely valószínűleg nem csak külsérelmi nyomot hagyott. Egy kislány áll a feje fölött aggódó arccal és megpróbál életet verni belé. Néhány pillanattal később, amint a kislány vidáman elfutott (miután meginvitált minket a közelben álló nagymamája házába), egy kísérteties hang böffen elméjébe és sürgetve a kislány után küldi hősünket. A nagyi különösképp nem szidja le unokáját, épp ellenkezőleg minket is a házába invitál, hogy kezdetét vegye újabb utazásunk a félelem szellemvasútján...



Íme megérkezett a beígért Blair Witch Project második része, amely a Legend of The Coffin Rock 1886 címet viseli. Egy kicsit furcsálIottam, hogy az új rész elkészítésekor csak társszerzőként vett részt a Terminal Reality, ugyanis az új epizódot a Rune-ból már ismert Human Head készítette el. Miből lesz a cserebogár, folytathatnám a cikket. Már az első néhány pálya után el kellett ismernem, hogy nagyon jó munkát végeztek a fiúk, és méltán léphetnek a Terminal Reality nyomdokába. A második rész, mint arra a címből rájöhettetek, az amerikai polgárháború idején játszódik.



Ahhoz viszont, hogy a programról többet tudjunk meg, bele kell ásni magunkat egy kicsit a történetbe. Ifjú hősünk a hadsereg katonájaként vetődött el a Burkitsville környéki kis erdőbe és ott ismeretlen események történtek vele. Hatalmas fejsebbel ébredt a fölé hajoló kislány szólongatására, aki meginvitálja a közeli nagymamája házába. A fején lévő seb azonban amnéziát okozott, mert emberünk az égvilágon semmire sem emlékszik. Ki ő? Honnan jött, és mi történt vele? Teljes rövidzárlat, nem tudja rá a válaszokat. Még a saját nevére sem emlékszik, (a találékony öregasszony viszont megajándékozza eggyel, ezen túl



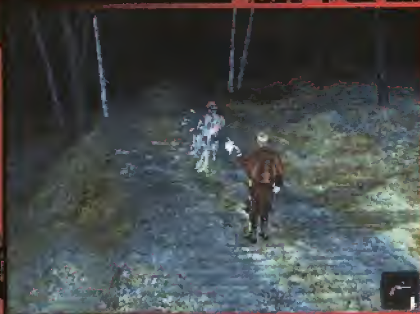




Lazarus-ként fog, fogunk szerepelni). Tehát, éppen csak megérkezünk a nagyihoz, máris ájultan rogyunk össze. A játék újítása pedig rögtön ezek után elénk is tárul. Az ágyon fekve hősünk álmában is aktív. Miközben a teste pihen, addig a lelke elhagyja azt, és egy másik dimenzióban játszhatjuk tovább a történetet. Így tudjuk meg azt is, hogy a minket felfedező kislány óriási veszélyben van. Egy ismeretlen gonosz erő figyelmeztet, hogy gyorsan takarodjunk el a környékről, mert különben lassú és kínokkal teli halál lesz földi életünk utolsó állomása. Ebben az álomszerű állapotba még jó párszor bele kerülünk a játék folyamán. Ilyenkor olyan, a fizikai világra jellemző dolgok, mint az ajtók nyitogatása vagy a fegyverhasználat, bizonyos tárgyak felvétele és használata, számunkra elérhetetlen lesz. Eme világban (a valósághoz hasonlatosan) is lesz kitől tartanunk. Gonosz szellemek ólálkodnak körülöttünk, ártó szándékukról folyamatosan bizonyságot téve. Nem kell megijedni már az első „álmunkban" felvehetjük ellenük a harcot, egy egyszerű vaskereszt segítségével, melyet a nagyi házának egyik szobájában vehetünk magunkhoz. Ezeknek az álmoknak más jelentősége is van. Minden egyes pihenés után, egy fokkal közelebb jutunk az emlékeinkhez. Így emlékszik vissza barátunk arra is, hogy valaha katona volt és fontos feladatot bíztak rá, amit nem tudott végrehajtani. Az első ébredésünk után meglepve tapasztaljuk, hogy katona uniformisunk szőrén-szálán eltűnt és helyette egy civil hacukát kaptunk (nagyitól). Ami megmaradt az a jó öreg kardunk és a hitünk abban, hogy valaha kikeveredünk ebből a kalamajkából. Nagyi elszörnyedve újságolja el nekünk, miszerint három napig voltunk eszméletlenek és ez idő alatt meglátogatta a házát a gonosz. Mivel nem értjük miről beszél az öreganyó, ezért kifaggatjuk egynéhány



dologról. Először is a ruhánk, papírjaink és a felszerelésünk hiánya. Ezeket mamikánk túl koszosnak és büdösnek találta, ezért szépen elégette az egészet mindenféle teketóriázás nélkül. A rajtunk lévő ruhát az öreg „kazánfűtő" fia viselte, akit őt évvel ezelőtt magához szólított az Úr, elég rejtélyes körülmények közepette (állítólag az erdő ölte meg). Cserébe a ruhánk és egyéb cucliaink elvesztéséért, megkapjuk a tékozló fiú alig használt Colt-ját egy kisebb halom töltennyel egyetemben, melyekből a pajtában a tehenek között találhatunk néhány rakással (de miért épp ott???). A következő pillanatban fellibben a fátyol a kislánnyal történt eseményekről is. Szóval, Robin mindig is furcsa gyerek volt. Hangokat hallott az erdőben, melyek mindig magukhoz hívták őt. Egy ideig ellenállt ennek a csábításnak, de három nappal ezelőtt elment és végleg nyoma veszett.



Nagymami kétségbeesetten kér minket, hogy tereljük vissza az eltévedt bárányát a nyájához, mert ő érzi, hogy erre egyedül mi vagyunk képesek. Nincs más választásunk a dolgot illetően, hiszen egy hang a fejünkben újra megszólal, és a sürgetően a kislány után kezd unszolni. Később még azt is elárulja, hogy ő a kulcs elveszett emlékeinkhez. Már csak arra kell rájönnünk, hogy kinek higgyünk. A rikácsoló szörnynek, aki a fák közül les ránk és mindenáron el akar üldözni minket, vagy a nem kevésbé ördögi hangnak, mely a fejünkben csücsül és állandóan a kislány megmentését követeli. Utolsó szóként még kapunk egy jó tanácsot. Ha bemegyünk a közeli városba (Burkitsville), melyet nagyi állítása szerint hitehagyottak és őrültek lakják, keressük meg a helyi jegyzőt Peter Durant-ot, aki segítségünkre lehet jó néhány dologban. Ezután már nincs is más dolgunk, mint kimenni hátra és kipróbálni az új pisztolyunkat, majd egy újabb ájulás és álom után elinduljunk az ismeretlenbe, hogy megleljük Robin-t és vele a saját megváltásunkat.

Summárum

Vadonatúj történet, nagyszerű hangulat (talán még az előbbi résznél is jobb) és szuper kalandok. Hát kell ennél több? Egy kicsit megváltozott a játék irányítása, de egészen gyorsan megszokható. Mindenesetre nem értem, miért kellett minden gombot más helyre konfigurálni. Használati eszközeink a korhoz mérten változtak meg. Van ugyebár egy katonai szablyánk, amit később kiegészíthetünk fejszékkel és egyéb humánus eszközökkel. A Colt a legegyszerűbb lőfegyverünk, de csak a játékban előbukkanó ellenséges katonák kilyukasztására használható. A szellemeket és egyéb gonosz teremtményeket a kereszt segítségével regulázhatjuk meg (ennek működéséhez kell majd egy nyakék is). Energiánkat a néhol fellelhető apró kabalafigurák töltik fel, de néhol felbukkanhat egy kis kaja is. Az első és szinte egyetlen rossz húzás, amit felfedeztem az a célzás. Ember legyen a talpán, aki észreveszi az apró pirosan pislákoló célkeresztet. A célzást ezúttal nem jelzi a piros vonal, csak az apró célkeresztet látjuk (ha látjuk) felbukkanni. A helyzet nem nagyon vészes, de azért a régi megoldás sokkal jobb volt. Elég sok lett a közjáték is. Van egy, hogy 5-6 perces bejátszások is követik egymást, ahol nem árt egy kis Angol tudás. Általában itt kapjuk meg a következő küldetésünkhöz a háttér információkat, de csak a morzsákat hintik el, a kalács meglelése már a mi dolgunk. A játékmenet is változott egy kicsit. Ahogy eddig tapasztaltam, megoldásra váró rejtvények nem nagyon voltak, inkább az akciódús cselekmények dominaltak. Amit egyértelműen (számomra legalábbis) jobban tetszett az első részhez mérten, az a játék hanghatásai és mesterien megkomponált bejátszásai. Akár egy filmet nézne az ember. Lehet, hogy már az első résznél megemlítettem, de itt sem tudom kihagyni. Ha éjszaka játsszuk, ennél a programnál nincsen jobb hangulatú. A legjobb horrorfilmekben nincs ennyi feszültségkeltésre alkalmas mozzanat, mint ennek a játéknak tíz percében. Mindenkinek csak ajánlani tudom, hogy próbálja ki. El nem tudom képzelni, hogy a nemsokára megjelenő harmadik részben hová lehet még mindezt fokozni. Legvégül a gépigényről. Minimum 64MB ram és egy 500-as processzor alatt (megtoldva egy kemény 3D kártyával) nincs értelme erőltetni, mert jön a „diavetítő" effektus. Végszóként pedig, kedves horror rajongók, ne hagyjátok ki.

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Az első rész méltó folytatása, szigorúan gumilepedővel rendelkezőknek

végítélet

95%

HOGS OF WAR

★ Az igazán piszkos tizenkettő

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sheffield House
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Most őszintén: van olyan 576 olvasó, aki még nem vágyott arra, hogy malacbőrbe bújjon, egyenruhát húzzon és harci röfögést hallatva közelharcba bocsátkozzon az ellenséges disznókkal? Tessék? Egy ilyen olvasó sincs? A frappáns bevezetőmnek ebben az esetben lőttek, mert az Infogrames új játékában pontosan ez a feladatunk. Na mindegy.

Ebben az esetben a Hogs of War gépünkre telepítésével legfeljebb nem álmainkat fogjuk valóra váltani, csupán megpróbálunk jól szórakozni.





Malackodás

A HoW Playstationon már debütált és megjelenésekor nem is kapott rossz kritikákat. A játék leginkább a legendás Wormsre emlékeztet (a stílust talán körökre osztott stratégiai-ügyességi játékként tudnám definiálni), tőle szinte csak abban különbözik, hogy a terep itt 3D-ben pompázik, valamint abban, hogy hőseink egy másik, hasonlóan rokonszenves állatfaj díszpéldányai.

Ezalatt szabadon mozoghat, de mindössze egyszer lőhet. Először célszerű a célpontot meghatározni, ugyanis ez döntően befolyásolja az alkalmazott fegyvert. Ebben segítségünkre van a radar és a malacok feje felett látható felirat is, amely közli a célszemély nevét, beosztását és életerejét is. Ha már tudjuk, hova lövünk, ideje kiválasztani azt is, mivel. A célzást egyes fegyvereknél (puskák, rakéták) a célkereszt, míg másoknál (gránátok, bazooka) a képernyő alján látható potmétersegíti. A fegyver elsütése után nem marad más dolgunk, mint behúzni a farkunkat és várni, mit lép az ellenség. Ezután megint mi jövünk, pontosabban az általunk meghatározott sorrendben következő malac és így tovább egészen addig, amíg valamelyik csapat teljesen el nem pusztul.

Egyjátékos üzemmódban csak hadjárat indítására nyílik lehetőségünk, ahol a pályákon meghatározott sorrendben kell végigverekednünk magunkat. Ahhoz, hogy a győztes hadvezér szerepében tetszelegve megmártózhassunk a moslektengerben, 20 küldetést kell sikeresen végrehajtanunk.

Többjátékos üzemmódban nincs lehetőségünk hadjáratra, játszhatunk viszont többen (legfeljebb négyen) egy gépen, vagy az interneten keresztül. A stílusból adódóan a HoW remek szórakozás olyan baráti társaságok számára, akiknek probléma összehozni egy négy gépből álló hálózatot, hogy 'kvékezhessenek' egyet. Itt ezt egy monitor előtt megtehetik és meg kell mondanom, az élmény maradandó. A multiplayer térképek két csoportba sorolhatók. A 'survival'



„A háborúhoz három dolog kell...

... moslék, moslék és moslék" — mondhatta volna a disznótörténelem egyik ismert alakja, Montecucu és milyen igaza lett volna, hiszen ez az ínycsiklandó finomság áll a HoW történetének a középpontjában is. Eszerint bolygónkat malacok lakják és a moslék olyan természeti kincsnek számít, mint az arany. Nem csoda hát, hogy amikor a tudósok egy csoportja hatalmas mennyiséget talál a senki földjén ebből a sajátos íz- és illatvilágú kotyvalékból, minden nemzet bejelentkezik érte. Ez pedig nem jelenthet mást, mint háborút, melynek híre gyorsabban söpör végig az érdekelt országokon, mint 1914-ben a trónörökös balul sikerült szarajevói piknikje után. A résztvevő országok: Franciaország, Anglia, az USA, Oroszország, Németország és Japán. A feladat egyszerű: űzd el az ellenséget, tedd rá a mancsod a moslékkészletre és légy a világ ura.

A küldetések mindig ugyanazt a forgatókönyvet követik. A tervezési fázisban - melynek láttán a Rainbow Six fejlesztői valószínűleg nem kezdtek piacvesztéstől tartani - átnevezhetjük katonáinkat, megváltoztathatjuk harcba bocsátkozásuk sorrendjét, valamint itt van módunk a (hadjáratban) sikeresen végrehajtott küldetések után kapott tapasztalati pontok szétosztására is. Katonáink az alábbi négy terület egyikén szerezhetnek előmenetelt: nehézfegyverek, robbanóeszközök, hírszerzés és gyógyítás. A magasabb rendfokozathoz több életerő és erősebb fegyver jár. Ez utóbbiakból egyébként közel 40 van a játékban.

A bevetések során egy körben alakulatunknak csak egy katonája léphet, erre meghatározott ideje van.





pályákon csapatunk túlélése a cél, míg a 'deathmatch' típusú küldetésekben bizonyos számú puskavégre kapott disznó után hirdetnek győztest. A játékkal számos előregyártott pálya érkezik, de mi is gyarapíthatjuk ezek számát a beépített automatikus pályatervezővel.

Szem, fül, kéz

A PSX-verzió legnagyobb gyengéjeként talán a csapnivaló grafikát emlegették. A PC-s változatban nem akartak ekkora hibába esni, így igyekeztek kihasználni a hardver nyújtotta lehetőségeket. Ezt jelzi az is, hogy az Infogrames-es srácok egy minimum 8 MB-s videókártyát követelnek a játék indításához. A HoW hat felbontásban (max. 1024x768) és három részletességi szinten futtatható. A parancsikonra kattintás után gyorsan meggyőződhetünk arról, hogy a technika vívmányait nem a menürendszerre pazarolták. Ugyan a bevezető mozi megfelel a kor követelményeinek, de utána mintha egy moslékfeldolgozó üzemben járnánk, ahol az üzemet az igénytelenül megrajzolt fogaskerekek és az idegesítő gépi hangok, a moslékot pedig a gusztustalan színvilág képviseli. Gyomorforgató élmény. Szerencsére magára a játékra már nem lehet ennyi panaszunk. A terep szépen kidolgozott, bár kissé statikus és sajnos a robbanások sem hagynak nyomot rajta. Malacaink arca karakteresre sikerült, mindegyik külön kis egyéniség. A kém ballonkabátjában és napszemüvegében kifejezett telitalálat.

A fegyverek és a robbanások hangja — amennyire meg tudom ítélni — viszont valósághű. A malackák hangjáért két 'úriember', Rik Mayall, az angol alternatív humor keresztapja (sic!) és Marc Silk — utóbbi egyébként az Episode One-ban is közreműködött, mint szinkronszínész — a felelős, akik kitűnő munkát végeztek. A rádión időnként bejelentkező parancsnok recsegős hangja tökéletes, de a különböző akcentussal beszélő malackák hol elszánt, hol bátortalan hangnemben előadott mondanivalója is mosolyt csalt kalács képemre.

A HoW gépünkre településének gyermeteg lelkünk mellett leginkább egerünk fog örülni, ugyanis ő attól a pillanattól fogva, hogy kétszer rákattintunk vele a játék ikonjára, pihenni fog, mivel a HoW csak billentyűzettel és gamepaddel játszható. Ez egyáltalán nem hátrány, malackáink kezesen engedelmeskednek nekünk, bár mozgásuk összetettsége nemhogy egy lapon, de egy 576-ban sem említhető mondjuk egy Lara Croftéval (ha megtudja, hogy disznókkal hasonlítottam össze...) Ez a legtöbbször nem baj, de egy TNT töltet lerakásakor nem feltétlenül előny hogy hősünk futás közben akkora helyen tud megfordulni, mint egy közepes méretű tank, viszont csak három másodperce van arra, hogy biztonságos távolságra kerüljön a robbanástól.



A gép által vezérelt csapatok mesterséges intelligenciája hagy kívánnivalókat maga után. Ugyan a katonák pontosan céloznak, viszont sosem mozognak és nem veszik fel az utánpótlást szolgáltató léghajóról ledobott bónuszokat sem. Mindezek ellenére (főleg, ha szeretnénk veszteség nélkül teljesíteni a küldetéseket) időnként a komoly játékosoknak is meg kell izzadniuk.

Összegzés

A HoW, bár tulajdonképpen csak egy dimenzióval nyújt többet, mint a Worms, szórakoztató játék. A kezelés könnyen elsajátítható, a küldetések megfelelő ütemben nehezednek és a szerencsétlenkedő malacok néha kifejezetten viccesek. Ugyan egyjátékos üzemmódban hiányoltam azt az érzést, ami még hajnal háromkor is arra készteti az embert, hogy még egyszer nekifusson egy pályának, de szerintem nem is ez a játék fő vonzereje. A többjátékos üzemód már annál inkább, ahol könnyesre lehet röhögni magunkat, látva barátunk malacát, ahogy sikeresen magára robbant egy gránátot. Ha ára a PSX-verzióhoz hasonlóan baráti lesz, jó befektetésnek tűnik a közös estékre.

Bazska







külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

„Szeretem reggel a frissen sült szalonna illatát" – Kilgore, Kocapokalipszis most

végítélet

82%

SHEEP



★ Regős Bendegúz a becsületes nevem...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Minds Eye Productions
Kiadó: Empire Interactive
Web: www.saveoursheep.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —





Kevés elszomorítóbb érzés van, mint közreadni valami roppant viccesnek vélelmezett anekdotát, majd konfrontálódni a környezet „hal-a-szatyorban" jellegű tekintetével. Ilyenkor a böcsületes előadó még megtudakolja az őt körülvevőktől, hogy „télleg" nem vágják, mi a móka tárgya, majd bősz önvizsgálatot tart s eltűnődik: vajon ő nem adja elő kellő drámaisággal az élményanyagot, vagy csak valami kínos visszahatás okán kényszerül spontán öngyulladást produkálni?

Bárhogy is legyen, eleddig négyszer sikerült beég-



nem az alábbi főffenet lelkes tolmácsolásával — külön öröm, hogy a harmadik kísérletet hölgyek, az utolsót pedig egy főszerkesztő s jobb keze társaságában tettem. Szóval még a „szkájcsenneles" **(Jézuskám! Megint kezdi! — Sz.JVC.)** időkben nyomatták ezen meghatározó jelentőségű kis sztorit, reklám formájában: fekete autóban, valamint enyhén gyűrött konfekcióöltönyben érkezik a reklám főszereplője, akit nyilván üzleti teendői szólítanak ide, a „kajtvidékre." Egy töltés mellett zötyölődik el a verdával, melynek oldalánál képtelen méretű subát valamint Illésbekecset viselő főszer engedelmeskedik a Természet hívó szavának. Hát autót még nemigen láthatott erre a fickó, mert úgy tekintget befele a gépjárműbe, mint jó skót az üvegperselybe. Ez persze buzgó visszabámulgatásokra ösztönzi a sofőrt, minek következtében az utolsó pillanatban kerül ki egy, a földúton kóborló birkát, aki elszakadt a pár méterrel odébb legelő nyájtól. A főszereplő persze átmegy mezőgazdasági vontatóba, majd egy méretes tölgyfa által végeztetik be mind az ő, mind a gépjármű útja. Szerencsétlen ürge nagy nehezen kikászálódik, végigméri először a taccsra ment verdát, és a döbbent juhászt is. Tekintete ezután a vidáman bégető, kóborló birkára szegeződik, majd a lehető legnagyobb áhítattal súgja a bűvös szavakat: „Oooh ssssssssheep!" (Akiben van kegyeleti érzés, az most riherészik.) **(Hahahahaha — nagy voltál Zoli!)**

Ha másért nem is, egyvalami miatt érdemes volt azonban ötödször is bevállalni a sztorit — immár mindenki előtt tiszta, hogy a birkák alapvetően békés, kóborló népek, akiknek tökmindegy hol vannak, csak hagyják őket létezni. Ez a tényállás olyannyira megihletett egy igen patinás nevű kiadót, hogy azonmód neki is láttak az első „nyájterelő szimulátor" fejlesztésének. Az Empire Interactive neve egyet jelent a hiperrealisztikus flipperasztalokkal. Eleddig úgy gondoltam, immár végérvényesen letették voksukat a Pro Pinball mítosz öregbítése mellett, ám ezen üdvöskéjükkel egy akkora kézifékes hajtűkanyart vettek, hogy annak semmiképp sem lehetett egyszerű vége. A lemmingek, kukacok, s egyéb teremtések után új állatfaj







követeli beengedtetését a szórakoztató informatika berkeibe — ez pedig:

A Birka

Vannak itt kérem mezei, „vörpúllal" mosott, trash metal és cyber birkák is. Az önfeledt legelészés okán érzett tökéletes lelki harmóniájukat csupán azok a kiállhatatlan bojtárok zavarják, akiket természetesen mi fogunk megszemélyesíteni, háhhhá. Feladatunk végtelenül egyszerű: A pontból B-be kell juttatnunk legalább a szint teljesítéséhez szükséges minimál mennyiséget. Mármint birkából, ugyebár. A riadt kis párák azonnal eltipliznek a körzetből ha zaklató elemre lesznek figyelmesek, így a határozott odazargatás tűnik a legkézenfekvőbb módozatnak. Úgy egy percig. Utána az ember ráébred: a birkák viselkedését modellező algoritmus zsírprofi munka, melynek okán minden egyes jószágnak megvan a maga kis érzelemvilága, s így, ha nem terelgetjük őket művészi könnyedséggel, másodpercek alatt bepánikol az egész brigád, s „mindenki-amerre-lát." Bojtáraink készültek az efféle eshetőségekre, így különleges módszereik vannak a probléma megoldására.

Bomló alakzatot látva azonnali futólépésbe kezdhetünk, így még azelőtt visszazárva a lazuló vonalakat, mielőtt kritikussá válna a helyzet. Ha pedig egyikük-másikuk nagyon lemaradozna, vagy éppen túlbuzgó, azt ahogy van felkapjuk, s odatesszük a helyére jól. Ehhez először is aktiválnunk kell a lopakodó üzemmódot, lévén így sokkal kevésbé ingereljük a birkákat — majd egy jól irányzott rávetődéssel szépen magunkhoz szólítjuk a kritikus egyedet. Végső reguláció címén adott a „leugatom-a-gyapjadat-öcsém„ harcmodor is, erre ugyanis kifejezetten érzékenyek a kis drágák, hehe.

Hogy mi ebben az egészben az ördöngősség? Semmi és minden, mondhatnánk. Hiszen amilyen egyszerű a program alapmotivációja, olyan nagyszerűek a térképeken uralkodó nehezítő körülmények. Értendő ez képletesen, hiszen ezek okán válik a játék nehézzé s szórakoztatóvá is egyszersmind.





Számtalan birodalom számtalan térképének birkaállománya várja, hogy helyes utat mutassunk neki a vérszomjas vágóhidak, törtető traktorok s akadékoskodó baromfik útvesztőiben. Mint az sejthető, a mutatvány nem babra, hanem időre megy, így célszerű először — amúgy akár szó szerint is — kutyafuttában feltérképezni a terepet, s megsaccolni a lehető legideálisabb útvonalat.

– kérésre extrákkal is

Nevezett extrák úgy működnek, ahogy azt az utóbbi években megszokhattuk már: felvesszük azokat, majd a lehető leghatékonyabban próbáljuk kihasználni az áldomást. Persze az extrák is igen méretes birkaságok: itt van mindjárt a hordozható magnó, mely bűvös dallamait több méterről is lekövetik a jószágok, nem is szólva a birkáink állapotát befolyásoló szakszerkezetekről, úgymint a drágákat fazonra nyíró, majd jó messzire hajító tákolmányok, vagy a kifejezetten ijesztő bedolgozó szerkentyűk. Akadnak futószalagok, melyek másik végéből militarista birkák potyognak, akik könnyedén ledöntik az útjukba kerülő akadályokat is. A későbbi pályákon ezen extráknak köszönhetően már nem lesz elég a tökéletes terelőkészség sem, hiszen ezek jól felépített tálalása buzgó kombinálásra is sarkallja a játékost. Van úgy, hogy a jószágokat nem a karámba, hanem egy teherautóra kell eljuttatni. Ilyenkor meg se álljunk a raktér belsejéig, mert a hevenyészve odapakolt birkák bizony nem átallanak kiugrani, hogy „én még maradok kicsit nézelődni, jó?" Aztán kapkodhatjuk a fejünket, hogy vajon ő, vagy a még hátramaradottak sejtenek-e majd eszményi falatokat a két méterre lévő vágóhíd közelében.

Méltó utódállomány

A Lemmings által fémjelzett, logikai és ügyességi játékok családja alighanem újabb alapművel gazdagodik, hála ezeknek a békés kis jószágoknak. Mivel egy-egy menet lebonyolítása pár percnél több időt nem vesz igénybe, azok is bátran kiterelgethetik magukat, akiknél csak kiszaladt a főnök egy forrócsokira. A későbbi, igazán szigorú pályákon pedig a készítők már kíméletlenül kihasználnak minden lehetőséget, hogy alánk fűtsenek. Így az igazi műkedvelők is örvendezhetnek: estére garantáltan sikoltozni fognak az éjszakai birkaszámolgatás gondolatától — legalább reggelig legyen egy szusszanásnyi idő.

A képi világ tetszetősen funkcionális, ám láthatóan az az üdvözlendő elhatározás vezette a fejlesztőket, hogy a gyengécskébb gépek is elbírjanak a birkákkal. Ezzel együtt minden frankón a helyén van, érezhető, hogy a készítők között mindenki tudja a dolgát. Egyszerű, nagyszerű, kiforrott mű. Aki pedig pókerpofával végignézi a trash metal birkák bejelentkező videóját, pénteken ne menjen templomba.

Gy.Z.





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Birka, türelem...

végítélet

90%

PACMAN ADVENTURES IN TIME

★ Megjött Pacman, hogy rendet tegyen!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Creative Asylum
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.creative-asylum.com/pac.html
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Ím, a már ősidők óta jóllakott papsajt módjára riogató sárga golyhót utolérte a polygonrémek hada. Ennek örömére azok jól át is szabták az ő kis büszkén őrizgetett mítoszát, hogy aztán napjaink technikai színvonalának jegyében, a lehető legpontosabb kinyilatkoztatást tegyék a Pacman-filing természetét illetően.

Alig akadhat, aki előtt ismeretlen lenne főhősünk életének legfőbb motivációja: a pontzabálgatás. Valószínűleg ezekben a pillanatokban is falja valahol valaki őket, hiszen az alapjáték máig is elég szórakoztató ahhoz, hogy a történelmi keltezés ellenére is kénytelen legyen lezabálni az ember minden pályát. Hogy korunk szellemiségének átható ereje előnyös, avagy előnytelen hatást gyakorolt-e a megújult Pacmanre, az — maradjanak velünk, a reklám után kiderül...



Reklám

Hölgyem,/Uram! Az Ön élete nem lehet teljes az új Pacman nélkül, mely garantáltan kielégíti összes igényét s követelményét, amennyiben Ön némi könnyed, szórakoztató kikapcsolódásra áhítozna. Csak méltóztassék a monitorra kocsányolni: a látvány teljesen 3D, a kamera pedig míves eszközökkel finomhangolt. Lehetősége van persze a klasszikus megvalósítás jegyében, felülnézetből is játszani. 3D-ben úgy mutatjuk Önnek a rendíthetetlen Pacmant, hogy mindig a lehető legkedvezőbb szögből lássa. Ennek megfelelően a kamera hol ilyen, hol olyan pozícióba fókuszál — próbálja ki, hiszen ezt érezni kell. Látja azokat a kis rohadékokat hóhér jelmezben? Igen, ők most is Pacman életére törnek, ám a hagyományoknak megfelelően mindegyikőjük elfogyasztható bizonyos extrák felvétele után. No persze akadnak itt elpusztíthatatlan rémségek, mint a Pacman fejére szédítőt pusszantó viperák, vagy a főhőst felborító megvadult koca is. Óh, és akkor nem is szóltunk a környezeti nehezítésekről. Látja, az ott egy legördülő szikla. Mondanom sem kell, sárga sörálátét gyártására használatos. Aki pedig két méteres tűzcsóvákat ereget onnan bentről ezen a térképen, az valóban egy szunyókáló sárkány. Tessék résen lenni, mert egy perc, s fel is ébred a drága. Lássuk ezen páratlan élmény velejét: bizony, ez zsír 1024*768-as felbontás, s engedtessék meg: gyönyörű, élénk, 32 bites textúrák ezek itt - szabadjon felhívnom nagybecsű figyelmét a bump mapping páratlan igényességére is. Egy hosszú, beható pillantást javallok a mi kedvenc Pacmanünk által bontott térre: látja, immár ő is kézzelfogható informatikai alapmű. Olyannyira az, hogy ezúttal semmilyen szinten sem szorul a 2D fogságába, hiszen a megújult Pacman már ugrani is tud! Amint arról Ön is meggyőződhetet, a scroll sima mivoltára gondosan ügyeltek a fiúk. Csak bátran nehézkedjen a kurzorgombokra, s engedje, hogy elragadja a Pacman életérzés! A páratlanul változatos térképek, az inspiratív high score rendszer, a számtalan hangulati elemmel s nehezítéssel megfűszerezett pályaépítkezés mind, mind garancia a páratlan összhatásra.





...és akkor Móricka hazavitte

Majd másnap azon gondolkozott az iskolában, jól látta-e, amint munkába induló papája két lekvárospirítós mellett a Pacman laptopra való installálásával foglalatoskodott. Ez az ember még nem sejti: az állásával játszik. Mert bizony a reklámban felsorolt perifériáknak hála Pacman nagyobb király, mint valaha. Áldassék a készítők neve, kik mesteri módon tálalják a roppant sajtember kalandozásait. Csokornyi térképet learatva vagy videóval, vagy igen ötletes bonus pályákkal jutalmaz minket a program. A térképek páratlanul változatos arculatának hála, ezen figyelmességek már csak háromnégy atomrakétával veszik be az új uralkodó trónját, mintegy a biztonság kedvéért.

Ránk fértél, Pacman!

Az ügyességi játékok klubjában tehát mostantól újra Pacman osztja a lapokat. Visszatérése alighanem a 2000. év egyik legörömtelibb színfoltja lesz — köszönhetően a zseniális alapműnek, s a kor szellemének megfelelő, profi interpretálásnak is. És a zene is rulez.



Gy.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

...És rendet is tett!

végítélet

96%

CREATURES PLAYGROUND

★ FELTUNINGOLT TAMAGOCHI

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Creature Labs
Kiadó: Creature Labs
Web: www.creaturelabs.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —



Micsoda különleges pillanatok is voltak azok, mikor az egyik jeles TV csatorna helyszíni tudósításban mutatta be az első magyar Tamagotchi temetőt. Hogy az ötletgazda vállalkozónak honnan volt arca feltételezni az elképzelés létjogosultságát, rejtély. Mindenesetre a szülők hajlandónak mutatkoztak megszabadulni pár zöldhasútól, csakhogy porontyaik virtuális rémeinek szelleme egyszer s mindenkorra föld alá kerüljön.

Persze akadnak, akik nem tömik kapásból pukkadásig kedvenceiket, hanem gondos törődéssel s pátyolgatással addig pötyörésznek, míg az aktuális kreatúra elnyeri végleges, kirobbanó formáját.

Hogy létezik-e a Tamagotchinak egy, az ifjonti lelkek felelősségérzetét fejlesztő s formáló képessége, érdekes felvetés — ami minket ezúttal ugye tökéletesen hidegen is hagy, hiszen jelen üdvöskénket ugyan kétségtelenül rokoni szálak fűzik a pityerésző kulcstartókhoz, összetettsége okán mégis túlmutatni látszik azokon.

Fogj egy ilyen izét...

Majd nevezd el. Ő lesz mostantól a te saját kis ugyulu - bugyulu virágszálad, akinek enni adsz ha éhes, itatod ha szomjazik, tisztán tartod s buzgón lesed minden óhaját. „De ezt a Tamagotchi is tudtaaaa!" No igen. Az igazsághoz azonban hozzátartozik: a játék meglehetős hitelességgel szimulálja nyünyükénk bioritmusát, lehetőségeink a vele való interakcióra pedig természetesen nem merülnek ki a legalapvetőbb létszükségletek biztosításában. Kezdődik minden a felfedezendő világ jókora méreteivel. Töménytelen számú s féle tárgy várja, hogy kedvencünk illetve kedvenceink — mert később többen is lesznek ám — megismerjék azokat, majd elsajátítsák használatukat is. Legjobb módszer a demonstrálás: csak fújkáljunk fel tíz-húsz luftballont a kompresszor segítségével, majd örvendezzünk, mikor a kis kreténék megsejtik az okokozati összefüggéseket.

Ha többször ennyi oldal állna is a progi rendelkezésére, sem lenne elég hely az összes lehetőség, tárgy, s persze a szintén fontos szerepet betöltő idegen lények bemutatására. Utóbbiak lennének az első számú szocializációs gócpontok, ugyebár. Oly jellemzőket is számon tart a progi, mint lényeink alapvető személyisége, sőt genetikai állománya. A játék összetettsége tehát jóval kidolgozottabb tartalmat rejt, mint azt első pillantásra hinnénk.



...s éltesd sokáig.

A kezelés pofonegyszerű: a használható tárgyak mind értelemszerűen funkcionálnak, elég csupán klikkelni egyet rájuk. Bizonyos tárgyakat automatikusan megfogunk, ebben az esetben okkal gyanakodhatunk, hogy azt érdemes lenne valamely kreatúránkra tukmálni, már csak próba cseresznye alapon is. Ha a kis mocskok sokat engedetlenkednének, fogjuk szépen kézen, s vezessük őket az általunk preferált pozícióba.

Teremtéseink állapotjelzőjét mindig kísérjük feszült figyelemmel, mert — „ki van próbálva" — ha igazán akarjuk, megborulnak ám a jobb sorsra érdemes jószágok.



A progit elnézve nem kétséges tehát, hogy a „neveld-szeresd-nyünyükét" műfajiság mára már működő iparágként kezelendő, annál is inkább, hiszen emlékeim szerint nem ez az első találkozásunk ezekkel az igen sajátos lényekkel. Szubjektív véleménye azonban az, hogy a Creatures Playground fejlesztői végre elszakadhatnának a szélsőséges formában gyermeteg, infantilis miliőtől, s nagyfokú tapasztalatukat valami olyan létformának s környezetének szimulálásába fektethetnék, mely izgalmasabb, s komolyabb kihívásokat enged sejtetni. Ezzel együtt rendkívül korrekt képernyővédő, hehehe...☺

Gy.Z.



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

– Gógya gógya góóóóóóóó!
·ITUKKI·
– Csitt, aluggyá!

végítélet

82%

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

★ Könnyedén, szépen, profin!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Neversoft Entertainment
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet





Pont az előző hónapban teszteltem egy gördeszkás játékot, és annak az írásnak a végén említettem, hogy már máshol, másképp volt sikeres próbálkozás, hasonló jellegű programra. Én akkor



a Tony Hawk's sorozat (most már az) első részére gondoltam, ami persze hagyott kívánni valót maga után, mégis sokkal jobb volt, mint a zenetévés történet. A cikk után jó pár mailt kaptam, és egy kivétellel mindenki úgy érezte, hogy tényleg használhatatlan a játék. Nem is jöhetett volna jobbkor a Tony Hawk's Pro Skater 2, mivel így frissen, még jobban működött az összehasonlítás a tesztelés alatt, hiszen bennem volt az előző játék kutyakakis hangulata. Itt érezni, hogy amihez Tony Hawk a nevét adja, annak bizony egy bizonyos mérce fölött kell lennie és ezen a programon tisztán látni, hallani, érezni a belefektetett munkát és szakértelmet.

A THPS2 már az intró pillanatában sokkal többet és sokkal jobban mutat, mint bármelyik elődje. Jó zene (Rage asszem') és hangulatos képek mutogatják a legjobbakat a beton teknőben. Egyébként a zenei étlap a játékban irigylésre méltó! HC válogatásokat megszégyenítő a dalok listája.

A Menürendszer is a stílusnak megfelelő és könnyen kezelhető, bár az elején kicsit fura volt, hogy nem közvetlen a pontokra kell kattintani, hanem tekergetni kell őket az alsó gombokkal, de ez megszokható. Megvannak a klasszikus pontok, mint Carrer, Single Session, Free Player és persze játszhatjuk hálózatban is. Teremthetünk magunknak saját deszkást is, és pályát is építhetünk. Eme két utolsó pontról szólok még, ám előtte dióhéjban megemlítem a játszhatóságot, ami csak azért nem érdemel több betűt, mert úgy jó, ahogy van. Nem nehéz megtanulni a mozdulatokat és meg-



van benne az, ami az MTV-ben nem volt: átlátható. Ja, és a biztonság kedvéért le is írták a játékban, így ha másképp nem, akkor az opciókból megtanulhatunk ugrabugrálni. A grafika szép és alig-alig látni bugokat, így nem nagyon fordulhat elő az az eset, hogy a fél testünk a rámpa túloldalán van az ugrás végén. A saját deszkás teremtésénél szinte mindent megadhatunk, ami manapság egy ilyen arcot jellemezhet. A cipőt, a pólót, a nadrágot... mindent. Az nem meglepő, hogy a súlyát és a hajszínét mi állítjuk be, de az már igen, hogy még az is belőhető, hogy a sapka milyen irányban legyen a fején. Látszik, hogy a készítők mindent megtettek, hogy a deszkás-életmód a lehető legjobban benne legyen a programban, ruházatilag, képileg és legfőképp hangulatilag is. Persze a legfontosabb összetevők, mint ügyesség, erő, stílus szintén megtalálhatóak ebben a pontban, így totálisan testre szabhatjuk emberkénket. Ráadásul az egész könnyen átlátható és navigálható. Ugyanezek a tulajdonságok jellemzik a pályakészítő pontot is, ahol egyszerűen, érthetően és átláthatóan lett megoldva a mozgatása, a lerakása és maga a kinézete is a különböző elemeknek.

Már az első benyomások nagyon jók a játékról, még akkor is, ha a legelején egy-két mozgatás határozottan szokatlan. Nem tart sokáig, amíg ezt sikerül megszokni, és onnantól





már tényleg csak örömjáték van, bármerre is indulunk a programban. A szép grafika és a jó mozgatás ellenére nem túl magas a gépigény, a 266-os PII és a 32 Mega RAM manapság már nem elérhetetlen. Egyébként a multiplayer módban fellelhető játékfajták is a megszokottól eltérő, annál sokkal színesebb skálán mozognak. Nem csak egy alapmódban játszhatunk, ha hálózatban vagy interneten játszunk, hanem itt is válogathatunk több játéktípus között.

Mindent összegezve ajánlom mindenkinek a Tony Hawk's Pro Skater 2-t, mert szép, igényes, és még ami annál is fontosabb: könnyen játszható. Sok minden van az extrém sportoknál, amit még nehéz megvalósítani egy számítógépen, de ez a program a legjobb példa arra, hogy idővel minden sportnak kialakul egy irányítási metódusa, ami után már másra is koncentrálhatnak a készítők, mint csupán a játszhatóságra.

-Adam-

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Az eddigi legjobb!

végítélet
87%

SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Az Amigás időkben a joystick volt az elterjedt és egyetlen ún. irányító eszköz. E korszak után következtek a kezdetleges konzolok (Atari, Super Nintendo, SEGA Megadrive) ahol a joystick szerepét egy új irányító eszköz vette át a joypad, ami a mai napig meghatározó elem a konzolok irányítása területén. Ezek után a kilencvenes évek elején megjelentek a már játékra is alkalmas PC-k, amelyek még a kezdetleges grafikai szintet nyújtó CGA, vagy már VGA kártyával és monitorral voltak felszerelve.

Persze a PC-s játékok az egyetlen perifériát használták bemeneti eszközül, ami egyéb híján a billentyűzet volt. A játékok és a gépek teljesítményének növekedésével megjelentek az egérrel és a joystick-el játszható programok.

Azonban az Amigás és a PC-s joystick-ek nem voltak egyformák, az Amigához kifejlesztett digitális szerkezet inkább az akció játékokhoz volt megfelelő, ellentétben a finomabb vezérlést nyújtó PC-s analóg joystick elsősorban a szimulátor programok használói által nyert elismerést. Tehát a mai IBM alapú gépeken fő irányító eszközként maradt a billentyűzet és az egér, ami nem jelenti azt, hogy a játék-fanatikusok ne tudnának vásárolni egyéb kiegészítő eszközöket, kormányt, joypad-et, fénypisztolyt a meglévő egerük és billentyűzetük mellé. Mivel a stratégiai játékok irányítása elsősorban csak egérrel történt, de a néhány egyéb funkció elérése miatt, folyamatosan a játékosnak a billentyűzettel is kellett foglalatoskodnia.

Most a Microsoft ezt a problémát próbálja megoldani a Strategic Commander nevű irányítójával. Amely a stratégiai játékosok számára a mennyországot jelenti, mivel egyesíti a billentyűzetet és egeret.

Az egyedülálló pad mozgása, a térkép görgetését nagyon egyszerűvé varázsolja, sőt itt nemcsak fel, le, jobbra, balra, hanem átlóban is görgethető, ezen kívül a pad jobbra és balra elforgatható.

Az térkép nagyítása pedig könnyedén elvégezhető a zoom +- gombokkal. Az egység puha gumitalpakkal van ellátva a csúszásmentes tapadás érdekében. Az ergonomikus kialakításnak köszönhetően még több óra játék után sem okoz görcsöt vagy fájdalmat, amit például egy egér használata okoz egy nem megfelelő méretű asztalon.

A programozható gomboknak köszönhetően maximum 72 parancs állítható be, de az egyes gombok beállítása menet közben is átprogramozható a REC gomb segítségével. A gyári telepítő 30 előreprogramozott stratégiai játék készletet tartalmaz, amelyet természetesen módosíthatunk is, de létrehozhatunk saját beállításokat is, amelyeket megoszthatunk másokkal. Az eszközt a legnagyobb stratégiai játékok alapból támogatják, néhány ezek közül: Age of Empires 2, Alpha Centauri, C&C Tiberian Sun, Close Combat 3, Dungeon Keeper 2, Earth 2150, Homeworld, Myth2, Pharaoh, StartCraft, Sim City 3000. Tehát a támogatottságban nincsen hiány.



Sajnos a Red Alert 2-höz még nincs profile, de ezeket a beállításokat sűrűn frissítik a Microsoft website-on. Az eszköz nem foglalja el csak egyetlen USB portot, amely egy átlag felhasználó gépe számára nem jelent megterhelést.

Az irányító programozását három lépésben végezhetjük, az első az előre programozott profilok, amelyeket a felső legördülő „Not Assigned" menüből választhatjuk ki, és ide menthetjük el a saját beállításainkat is.

A Profile Notes menüben az előre beállított profilokhoz írt megjegyzéseket olvashatjuk. A Programmable Buttons menüpont alatt rendelhetjük az egyes billentyűket a commander gombjaihoz.

A Map Control pont alatt a térképmozgatási funkcióit tudjuk hozzárendelni a pad-hez.

Eme kis bemutatóból talán kiderül, hogy mekkora segítséget nyújt ez az új eszköz a stratégiai játékok szerelmeseinek. A termékre egyéves garanciát vállalnak.

KeFe™

TOMB RAIDER CHRONICLES

Mivel a játékról egy terjedelmesebb leírás is megtalálható ebben a számban, bevezetőre, a szereplők és új mozdulatok bemutatására és a történet megismétlésére itt nincs is szükség. Helyszűke miatt ebben a végigjátszásban nem részletezem az energiacsomagok, lőszerek és egyebek lelőhelyeit sem, mindenki járjon körbe minden helyszínt, nézzen be mindenhova a numerikus nulla segítségével, így aránylag könnyen megtalál mindent. Ugyanígy az ellenfeleket, ha van rá lehetőség és külön nem utalok rájuk, le kell lőni természetesen, így erre sem térek ki minden helyszínen. Bár a tervezettnél kevesebb hely jutott erre a végigjátszásra, reméljük senki sem akad el sehol menthetetlenül, a játék nem mondható sem igazán hosszúnak, sem igazán nehéznek, aki már edződött az előző részeken, annak nem lesz gondja ezzel sem.

01 – Streets of Rome

Az első történet mindhárom pályája Rómában játszódik, Lara a klasszikus zöld felsőjében és barna sortjában feszít végig. Az irányítást az utcán kapjuk meg. Az első teendőnk, hogy a sarkon jobbra forduljunk. Kiérünk egy kis térre, aminek a közepén egy szökőkutat láthatunk, és ahol lelőhetjük az első ellenfelünket, egy kutyát, továbbá a kávéház tetején is gyűjtögethetünk. Menjünk a kávéház mögötti kis sikátorba és húzzuk meg a kart az oroszlán szájában a Ctrl-al, ez egy újabb utat nyit meg számunkra. Menjünk vissza a kezdő sikátorba, forduljunk jobbra az első sarkon, majd a lépcső alján húzzunk meg egy újabb oroszlános kart. Másszunk fel a kis platformra a bejárat előtt, majd onnan a házba. Az ablakokat ki lehet lőni, továbbá a lépcső alján gyűjtögethetünk egy ajtó mögött és meghúzhatunk egy kart, ahonnan könnyebben visszajuthatunk a szökőkúthoz. Az egyik ablakból ugorjunk át a másik házba, menjünk balra és szerezzük meg a Golden key 1-et. Ezután irány a szökőkút, ezzel az aranykulccsal már kinyithatjuk az ottani ajtót. A házban Larson barátunkkal kell többször párbajozni. Kövessük, majd az elágazásnál először menjünk balra, és a szobában a ládáról vegyük fel a Garden key nevű korongot. Ezután menjünk a másik irányba, egy újabb párbaj után keljünk át a kötélen, majd ereszkedjünk le az utcára és irány ismét a szökőkút.

A kezdőpozíciónál bemehetünk az Opera Backstage feliratú ajtón. Ezt korábban is meg lehet tenni, vagy teljesen ki is lehet hagyni, ez a gyakorlópálya. A ládákon másszunk fel, majd ugráljunk át a platformokon a szomszédos szobába. Itt ugorjunk át a lyukat, majd menjünk át a harmadik terembe is, ahol platformról platformra ugrálva visszajutunk ide. Kapjuk el a fémszerkezetet egy ugrással, mászunk át így függeszkedve a termen és másszunk fel a sárga gépnél. Itt a magasban is lehet gyűjtögetni, a továbbhaladáshoz kússzunk, majd húzzuk meg a kart és menjünk át az ajtón. A sárga gépről átugorhatunk a medencéhez, ússzunk át a másik medencébe (az aljáról még továbbúszhatunk gyűjtögetni), majd másszunk ki és folytassuk az utunkat. A kötél alatt menjünk hátra, fosszuk ki a szekrényeket és toljuk be a két szekrényt a sarkokban, így szerezhetjük meg az első Secret-et. Ha itt végeztünk, mehetünk vissza a kötélhez. Aki akar gyakorolhat a kötélen, aki nem, felmászhat a kötél végénél a ládákon is. Ezen a folyosón is extra cuccokat rejtenek a szekrények, majd a végén a kar meghúzása után az ajtón át kijutunk innen. Mehetünk is vissza a szökőkúthoz.

Innen arra folytassuk az utunkat, ahol utoljára kinyitottunk egy továbbjutási lehetőséget, onnan forduljunk balra. A lépcső tetején vegyük fel a Revolvert, majd az itteni ajtót rúgjuk be Ctrl-al. Bent vegyük fel a lézeres távcsövet, a LaserSight-t, majd ezt kombináljuk is a Revolverrel a tárgylistában, az így feltuningolt fegyverrel pedig lőjük le a lakatot a borospincében található zárról. A jutalmunk a második Garden key. Az előző elágazásnál folytassuk az utunkat arra, amerre még nem jártunk. Az utca végén forduljunk be balra, majd ott használjuk a két Garden key-t. Az utca felől ezután szabad az út a kertbe.

A kertben a mozi után a kis épület mögötti úton menjünk tovább. Lara szeme nagyon megakad a harangon, így természetesen a következő lépés, hogy megsorozzuk és megkongassuk a harangot az új, tuningolt fegyverünk segítségével. Menjünk tovább a fenti bejárattól balra, nekifutásból ugorjunk át a szemközti helyiségbe, ahol húzzuk meg az oroszlános kart, majd siessünk vissza. Most már bejuthatunk az épületbe a felső ajtón át, hátul menjünk balra, húzzuk meg a kart, majd a kristálymadarat forgassuk el. Ezután menjünk el jobbra is, fent a faltörő kosnál ugorjunk hátra Ctrl-al, majd így függeszkedve másszunk jobbra, amíg fel nem mászhatunk a perem másik végén. Húzzuk meg az itteni kart is, másszunk le, majd fordítsuk el a másik kristálymadarat is. Most elmehetünk a maradék két Secret-ért, az egyik a Revolverhez vezető úton található balra, a harangozáskor nyílt meg ott egy új ajtó, a másik pedig az utoljára használt oroszlános karnál jelent meg, miután befejeztünk a kristálymadaras részt. Ezek után már nincs más teendőnk, a harangos épület alsó ajtaja mögött vegyük fel a Saturn symbol-t és nézzük meg a mozit.

02 – Trajan's markets

Ezen a pályán ismét az utcán kezdünk. Az ajtók mögött lőjük szét a dobozokat, az egyikből a Crowbar (feszítővas) feltétlenül kell, ezzel nyissuk ki a fémajtót, majd másszunk fel és sétáljunk át a kötélen. Ezután ugorjunk át a másik platformra, menjünk ki és ugorjuk át a két szakadékot is. Folytassuk mászva és ugrálva az utat, a végén pedig másszunk le a fogaskerekes épület belsejében. Jobbra hátul van egy recés oszlop, ezen másszunk fel, a tetején másszunk rajta balra (Lara a sarkon is átmászik), majd csússzunk le a gerendára. Innen először jobbra ugorjunk át a másik gerendára, onnan a helyiségbe. Itt húzzuk meg a kötélkapcsolót, de nem elég egyszer, háromszor kell a műveletet megismételni, hogy a fogaskerekek összeérjenek. Ugráljunk végig a gerendákon, amíg az épület másik végében egy hasonló helyiségbe nem jutunk, itt elég egyszer meghúzni a kötelet, a gépezet beindul, a nagy fogaskerék pedig elgördül az útból. Ereszkedjünk le, majd azon a helyen, ahol az épületbe érkeztünk, másszunk le az újonnan kinyitott csapóajtón át az első Secret-ért. Ezután menjünk be a nagy ajtón, a nagy kerék járatában balra gyűjtsük be a feszítővas segítségével a Golden coin-t, majd ezt használjuk a harcos szobrának talapzatán. Most már az egész fogaskerekes épületet elhagyhatjuk, egy új területre is megnyílt az út, menjünk arra, majd úszva haladjunk tovább.

Másszunk ki a vízből a másik parton, majd készüljünk fel a csatára a fémpolippal. Nagyon gyorsnak kell lennünk, a távcsöves fegyverünk segítségével ki kell lőnünk mindkét szemét pontosan, mielőtt ránk lőne az elektromos sugárral. Ha végeztünk vele, másszunk le és vegyük fel a Mars symbol-t. Hátul a vörös gépezetnél fel lehet mázni a fémszerkezetre, onnan a gépezet tetejére, amiért egy Secret a jutalmunk. Irány a csatorna, a polip termében nyissuk ki a csatornafedelet a Crowbar segítségével és másszunk le a csatornába. Itt a vízben ússzunk át a középen található felső járaton, majd a járat másik végén a szobában szerezzük meg a Valve wheel-t ismét a feszítővas segítségével. Ezt a vörös gépezeten kell használnunk és el is kell fordítanunk, ezután a csatornában az alsó járaton is átúszhatunk már. Ússzunk fel a ventillátornál, az itt található vörös gépezetről szerencsére nem lopták le a tekerőt, fordítsuk el, majd ússzunk fel a felszínre a kikapcsolt ventillátorok után. A felszínen vegyük fel a Shotgun-t, majd öljük meg a bádogembert. Célszerű oldalra ugrálni előle, ha végeztünk vele, az ablakon át távozzunk. Most már megszerezhetjük a harmadik Secret-et, a főutcán kinyílt egy új ajtó, a mögött találjuk. Ha ezt begyűjtöttük, a víz alatt haladjunk tovább, ott is megnyílt egy ajtó. Vegyük fel a Venus symbol-t, majd a járat végén másszunk ki a vízből, ismét a kígyós kapunál találjuk magunkat.

Itt újra előkerül Larson, ha kétszer lelőttük, akkor pedig a megelevenedett sárkánykígyókkal kell harcolnunk. Ezek kemény ellenfelek, igazán az állandó oldalra ugrálás és a Shotgun hatásos ellenük (ha nem viszonozzuk Larson lövéseit, akkor némi energiaveszteséggel akár el is kerülhetjük ezeket a főnököket). A következő teendőnk, hogy behelyezzük a kapuba a két szimbólumot, majd a feltáruló kapuban platformról platformra ugráljunk. A végén semmiképp nem tudjuk felvenni az ott látható Philosopher's stone-t, megnyílik egy csapda alattunk, mi pedig lezuhanunk ... a következő pályára.

03 – The Colosseum

Pár lépés után jobbra betolhatunk egy követ, ami mögött megtaláljuk a pálya első Secret-ét. Ezután kövessük a járatot, majd a végén, amikor a padló beszakad alattunk, szaladjunk és ugorjunk. Ha szerencsésen túléltük a dolgot, szökkenjünk hátra a peremről miközben nyomjuk a Ctrl-t, majd oldalazzunk balra. Ahol tehetjük másszunk fel a résbe, a másik végén le, majd miután átkapcsoltuk a kőkapcsolót, ugyanígy másszunk vissza. Innen a pálya nagyon lineáris. Haladjunk előre, kövessük az utat, csússzunk-másszunk, öljük meg az oroszlánokat és gladiátorokat, továbbá kapcsolgassuk a kapcsolókat és gyűjtögessünk. A Gemstone piece-t mindenképp vegyük fel menet közben, no meg az Uzi-nak is hasznát vehetjük. Ha mindent bejártunk, megöltünk, átkapcsoltunk és begyűjtöttünk, menjünk ki a nagy csarnokba, ahol egy nagyon nehéz időzített feladatot kell megoldanunk. A kötélkapcsolónál kell kezdeni, húzzuk meg háromszor, majd a középső rész előtti platformra kell ugrani, onnan a következő platformra, onnan a következőre, majd miután azon körbefutottunk, ugorjunk át a terem közepén levő helyre. Mindenhol nekifutásból kell ugrani pontosan, visszaszökkenésre nincs idő. Ha gyorsak voltunk, vegyük fel a fémrúdról a másik Gemstone piece-t, majd a kettőből készítsünk Gemstone-t és menjünk át a zárt ajtón, ami kinyílik jöttünkre.

Miután jót zuhantunk és kidumcsiztuk magunkat Pierre barátunkkal, ugorjuk át a meredek köveket és másszunk vissza az előző terembe. Ismét jussunk fel az előző ajtóhoz, ahol most már átugorhatunk a csapóajtó felett a terembe a Secret-ért. Ezután ismét jussunk vissza a szakadékhoz, folytassuk utunkat a következő terembe, ott pedig használjuk a teljes Gemstone-t a foglalatban. Itt is mehetnékje van a padlónak, ha nem akarunk mi is lezuhanni, gyorsan forduljunk meg és rohanjunk plusz ugorjunk az ellenkező fal és ajtó irányába. Itt ismét forduljunk meg, majd egy nekifutásos ugrással teremjünk az átellenes falban levő mélyedésben. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és oldalazzunk balra a sarkokon át ameddig tudunk. Innen már folytathatjuk az utunkat, másszunk fel a következő szintre és megcsodálhatjuk a Colosseum-ot. Itt egy gladiátort és egy oroszlánt kell átküldenünk az örök vadászmezőkre, ha végeztünk velük, vegyük fel a Colosseum key 1-et, amit a gladiátor hagyott ránk. A kulcs segítségével bejuthatunk az ajtón, ahol az előző pályáról ismert bádogember testvérével kell megküzdenünk. Ha kivégeztük, másszunk a kinyílt résbe, vegyük fel a Colosseum key 2-őt, majd nyissuk ki vele az ajtót. Csússzunk le, ugráljunk platformról platformra, és a terem végén kússzunk a harmadik Secret-ért. Ha ez is a hátizsákunk mélyére került, ugyanígy jussunk vissza a vörös kőhöz, a Philosopher's stone-hoz, bányásszuk ki a feszítővassal falból, és ezzel tegyünk pontot a történet végére.

04 – The Base

Ezen a pályán az orosz katonai bázisról kell feljutnunk a tengeralattjáróra. Lara egy téli katonai álcázó ruhát és fekete sapkát visel, a folyosón kezdjük el irányítani. Kövessük a folyosót, és hamarosan egy méretes rakodócsarnokba jutunk. A golyóálló üveg mögötti darukezelő mindenképp észrevesz minket, attól kezdve egy dolog köti le, hogy az egész plafonon mozgó súlyos daruval Lara palacsintát készítsen. Egyedül a gyors mozgás segít ellene, meg ha a fal közelében vagyunk, ott nem ér el minket. Először a szemközti falnál levő szekrényből vegyük fel a Silver key-t, majd ezzel nyissuk ki a másik oldalon levő ajtót. Másszuk meg a lépcsőket, majd szedjük le az összes katonát és vegyük fel a Swipe card-ot. Ezután menjünk vissza a csarnokba, nyissuk ki a bal oldali ajtót a Swipe card-al, majd a szellőzőrács kilövése után másszunk a járatba egy Secret-ért. Irány a másik Swipe card-os ajtó, menjünk fel a lépcsőn mögötte. Innen sorban kell ugrálni ládáról ládára úgy, hogy közben ne csapjon le minket a darufej. Nem olyan nehéz amilyennek látszik, és mindig kapásból látni lehet, hogy hova kell legközelebb ugrani. Miután átjutottunk a ládákon a csarnok másik végébe, nyissuk ki az ajtót a gombbal, hogy végre bosszút álljunk az aljas darukezelőn. Lara lerendezi helyettünk az ürgét, aztán átveszi a daru irányítását és kiszakít egy jókora darabot a falból, arra haladjunk az ajtó kinyitása után tovább.

Az új járat végén menjünk balra, a szabadban a középső ládáról másszunk a felfüggesztettre, onnan pedig ugorjunk a bejárat melletti ládákra (ez nem könnyű, mert gyakran átesünk rajtuk) és gyűjtsük be az ott található Secret-et. Ezután nyissuk ki az ajtót a Swipe card segítségével, bent fussunk egy kört a gép körül, majd a megjelenő katonát pumpáljuk tele ólom-

mal és vegyük fel a hátrahagyott Silver key-ét. Az előző folyosóról menjünk fel a lépcsőkön, nyissuk ki az ajtót, majd némi ugrálás és gyűjtögetés után másszunk le és menjünk be az ottani ajtón a Swipe card-al. Itt rendesen fosszuk ki a szekrényeket, tele vannak tömve jó cuccokkal, a Desert Eagle-re és Fuse-ra (biztosíték) mindenképp szükségünk lesz. A zuhanyzóban nyissuk ki alul a csapóajtót, vegyünk nagy levegőt és ússzunk egyet a harmadik Secret-ért. A zuhanyzóba való visszatérés után nyissuk ki a maradék ajtót és menjünk a biztosítékhiányban szenvedő gépezethez. Természetesen a gépnél használjuk a Fuse-t, majd nyomjuk meg a gombot az ajtó mögött. A daru odébb vitte a ládát, ugorjunk az alsó nagy ládáról erre a felsőre ismét, onnan pedig a tengeralattjáróra.

05 – The Submarine

Az admirális észrevette a potyautast, Larát, elkobozta a fegyvereit és bezárta őt egy hálókabinba, ebben a hátrányos helyzetben kapjuk meg itt az irányítást. Kénytelen leszünk McGyver-hez hasonlóan rögtönözni. Tépjük le a vasrudat a Ctrl-al, majd ezzel bontsuk ki a repedezett falat a rácsnál, és kezdünk el kúszni és mászni a szellőzőjáratban, ahogy Bruce Willis is tenné. Az első érdekes dolog amivel találkozunk egy lyuk lesz, amiben elektromos szikra pattog. Ez nem veszélyes, másszunk le a lyukba, és gazdagabbak leszünk egy Secret-tel, majd másszunk ki és folytassuk az utat. Hamarosan ismét egy lyuk jön elektromos szikrával, itt másszunk hátrafele, a Ctrl segítségével ereszkedjünk a lyukba, majd kapaszkodva oldalazzunk benne és másszunk ki jobbra. A csapóajtót nyissuk ki, másszunk le és vegyük fel a Battery (-) nevű elemrészt a fiókból. Az ajtó zárva van, így menjünk vissza a kábelekhez, és az előző módon folytassuk az utunkat a harmadik irányba.

Sok kúszás, mászás és egy mozi után végül elérkezünk a szellőzőakna végébe egy újabb csapóajtóhoz. Ezt is nyissuk ki és vigyázva másszunk le, majd a Shift segítségével csendben osonjunk a szakács mögé, végül a feszítővassal vágjuk jól lejbe. Vegyük fel a Bronze key-t, nyissuk ki az ajtót, majd szedjünk össze mindent. Végre visszaszereztük a fegyverünket, és természetesen a Silver key segítségével a konyhából juthatunk ki. Az ebédlőből menjünk ki a nyitott ajtón, azon, amelyik nem a mellékhelyiségbe vezet. Kövessük a folyosót és nyissuk ki az egyetlen kinyitható ajtót. Ezt követően másszunk fel a létrán, haladjunk egy kicsit, majd a raktárban szedjük össze a Shotgun-t, az Aqualung-ot és minden egyebet. Itt a bejárat mellett egy repedezett ládát is kinyithatunk a feszítővassal, hogy a második Secret is bekerüljön a gyűjteményünkbe. Irány vissza az ebédlőbe, majd onnan a zárt ajtón át távozzunk, miután kinyitottuk. A jobboldali szobában a láda tetejéről nyissuk ki a csapóajtót és folytassuk a mászást a szellőzőrendszerben. Az egyik olyan helyen ahol kiegyenesíthetjük a hátunkat, felmászhatunk a harmadik Secret-ért, majd a járat végén a csapóajtón át ereszkedjünk le. Itt fosszuk ki a fiókot, majd az ott talált Battery (+) elemrészt kombináljuk a hasonló nevű testvérével, a végeredmény a Suit battery lesz. Haladjunk tovább, másszunk le a létrán, majd nyissuk ki a torpedószoba ajtaját és másszunk fel a végében található létrán. Erről a folyosóról négy ajtó nyílik, először menjünk be a jobbra eső elsőn, adjunk ólmot a katonának, vegyük fel a Suit console-ját, abba pedig rakjuk bele az Aqualung-ot. A folyosóról a második jobboldali ajtó érdektelen, így már csak egy ajtó maradt a hajón, a hátsó baloldali. Ebben a szobában használjuk a búváröltözék felső részénél a Suit console-t, majd pedig a Suit battery-t, és indulhatunk is a vízi sétára.

06 – Deepsea Dive

Ez a pálya inkább csak egy rövid ráadás. Ússzunk előre, majd jobbra ahol tehetjük. A kis tengeralattjárók torpedóit eltéríthetjük a Chaff flares-el, de a gyors úszás és jó kormányzás is segít az elkerülésükben. Ebben az árokban hátul a tengerfenéknél találunk egy kis járatot, ott felvehetjük a pálya egyetlen Secret-ét. Ússzunk innen ki, tovább előre a nagy tengeralattjárótól és ismét jobbra egy árokba. Itt hátul találunk egy szűk járatot tovább, a következő helyszínen pedig egy hatalmas krátert a tengerfenéken. Azon keresztül haladjunk tovább, majd a német tengeralattjáró roncsaiban ússzunk addig, amíg el nem érjük a ládát.

Lara kiveszi belőle a lándzsahegyet, a Spear of Destiny-t, majd néhány rozsdás fémgerenda esik rá. Valószínűleg nagy baja nem esett, viszont a búváröltözet megsérült, innen már csak annyi oxigénünk maradt, amennyi éppen Lara tüdejében figyelt, ezzel kell visszajutnunk egészen a tengeralattjáróig. Gyorsan kell úsznunk, precízen kanyarodnunk, ha a másik útvonalon a sodrást kihasználjuk, visszaérünk mielőtt Lara megfulladna.

07 – Sinking Submarine

Az átvezető moziban felrobbant Sergei és a lándzsafej, ennek következtében az egész tengeralattjáró megsérült és süllyed, Lara pedig kiütötte a fogva tartóit, így ismét a tengeralattjáró fedélzetén vehetjük át az irányítását. Másszunk le a létrán és haladjunk, amíg el nem érünk egy lángoló folyosóhoz. Ezen ugráljunk át az ebédlőig, a folyosóról nyíló kabinban akár egy Uzi-t is zsákmányolhatunk. Az ebédlőben, hogy elkerüljük az áramütést, az asztalokon ugrálva haladjunk tovább. A kábeleknél ugorjunk ki az ebédlőből, menjünk jobbra, nyírjuk ki a katonát és vegyük fel a Swipe card-ját. Ezután az elektromos ebédlőn és a lángoló folyosón keresztül jussunk vissza az utolsó kódkártyás ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni a megfelelő eszköz hiányában, nyissuk ki és haladjunk arra tovább.

Találunk egy elektromos folyosót, majd miután felmásztunk a létrán, egy elektromos irányítószobát is. Ezeket hagyjuk későbbre, menjünk inkább a hídra és nyissuk ki a hátsó ajtót, ahol Yarofev admirális megajándékoz minket egy Silver key-el. A hídon a térképasztal tetejéről lőjük le a szellőzőrácsot, majd ugorjunk és másszunk be a szellőzőrendszerbe, ahogy szoktuk. Itt kússzunk jobbra, majd a csapóajtón át másszunk le és kapcsoljuk le a magasfeszültség kapcsolót. Ezután jussunk vissza a híd előtti szikrázó, elektromos szobához, természetesen a probléma meg lett oldva, simán besétálhatunk és összeszedhetünk mindent. Találunk itt Desert Eagle-t, Nitrogen canister-t és egyebeket is. Menjünk ki, egy szintet le, és most már átmehetünk a magasfeszültségű folyosón is, a Silver key segítségével benyithatunk a konferenciaterembe. Itt nyissunk ki minden szekrényt és szedjünk össze minden cuccot, az Oxygen canister lesz ami igazán kell nekünk, ha megvan, irány a konyha (a tüzes folyosón és a már nem elektromos ebédlőn át). Út közben néhány katona támad ránk, szedjük le őket, az általuk elejtett Bronze key-t pedig szedjük fel. A konyhában vegyük fel a padlón heverő Secret-et, majd menjünk vissza a hídra, onnan pedig ismét a magasfeszültségű kapcsolóhoz a szellőzőrendszeren át. A Bronze key segítségével most már kinyithatjuk az itteni ajtót és megszerezhetjük a második Secret-et a fiókból. Ha ez megvan, menjünk vissza Yarofev admirálishoz, másszunk fel a létrán, végül pedig az Escape Pod-ban használjuk oldalt a Nitrogen és Oxygen canister-eket. Lara így sikeresen megmenekül a tengeralattjáróról.

08 – Gallows Tree

Ebben a történetben, ahogy az a leírásban is olvasható, a tinédzser Larát irányíthatjuk ugyanabban az öltözékben, amiben az előző rész elején. A zord ír szigeten egy úton kapjuk meg az irányítást. Induljunk előre, hamarosan elérkezünk egy nagy szakadékhoz, nekifutásos ugrással célozzuk meg a túloldalt, ahol egy elérhető platformot látunk. Kapjuk el a peremet és oldalazzunk rajta balra a végéig, majd innen egy meredek platformra kell ugranunk és azon is megkapaszkodnunk. Itt először engedjük el a peremet, majd jobbra ugorjunk a barlangba a Shift + Alt + előre stílusú lapos műugrással. Gyűjtsük be a Secret-et, másszunk le a fák gyökereihez, majd egy platformról egy barlangon keresztül jussunk vissza egészen a pálya kezdetéig. Ismét jussunk el a fent leírtak szerint oda, ahol elengedtük a meredek peremet, de ezúttal oldalazzunk ezen jobbra, a végén engedjük el a peremet, majd gyorsan kapjuk el az alatta levőt és kússzunk át a lyukon. Csússzunk le a másik végén, majd a kis platformról kapjuk el a felettünk levő indákat és másszunk át függeszkedve a szakadék másik oldalára. Kövessük az utat, jobbra vegyük fel az energiacsomagot, majd balra csússzunk le az akasztott démonhoz.

Itt már vigyáznunk kell, hogy az imp ne szurkálja meg Larát, ne időzzünk sokat egy helyen. Menjük ahhoz a falhoz amerről jöttünk, a sarokban felugorhatunk, elkaphatjuk a meredek peremet, majd erről hátraugorhatunk egy platformra, ahol egy újabb Secret-et gyűjthetünk be. Innen menjünk a kút melletti járathoz, ugorjunk fel, és a plafonon függeszkedve másszunk amíg tudunk. A szikla széléről helyből ugorjunk a kút felé, így sikerül beleugranunk, majd ússzunk addig, amíg ki nem jutunk a házhoz. Másszunk ki a vízből és nekifutással ugorjunk a ház előtti részről a hosszú lejtős platformra, arról pedig ugorjunk hátra a ház sarkába. Másszunk be a házba és vegyük fel a Rubber tube-ot (gumicső) a fiókból, ezután pedig ugorjunk a lyukba, ússzunk át rajta, és ismét a ház előtt bukkanunk fel. Most már más tennivalónk nincs itt, ugorjunk a másik medencébe, onnan pedig könnyen visszajuthatunk egy járaton át a kúthoz.

Menjünk a toronyhoz és másszunk át a résen alul. Haladjunk az úton, a végén vegyük fel a Pitchfork-ot, és a Rubber tube segítségével kapunk egy Catapult-ot (csúzlit). Másszunk fel a ledeszkázott ajtóhoz, használjuk a Catapult-ot, mire a fél harangtorony összedől, mi pedig folytathatjuk az utunkat. Vegyük fel az Iron clapper-t (a harang fémnyelve), majd a hátsó járaton át menjünk a kriptákhoz, ahol másszunk ki a járatból. Balra menjünk az első kriptába és vegyük fel a fáklyát, a követező két kripta üres, a harmadikban Ctrl-al gyújtsuk meg a fáklyánkat az ottani fáklya segítségével. Az utolsó kripta is üres, a dobtetőn sem tudunk még semmit sem tenni, így a lyuknál kell az utunkat folytatni. Dobjuk a lyukba a fáklyát Space-el, másszunk le és vegyük fel újra. Az előttünk levő csapdát kerüljük ki jobbra, a következő elágazásnál ismét jobbra forduljunk. A csapda aljánál dobjuk le a fáklyát átmenetileg, majd a Shift segítségével besétálhatunk biztonságosan a dárdák közé, ahonnan bekúszhatunk a harmadik Secret-ért egy résbe. Vegyük fel ismét a fáklyát, induljunk vissza, az első elágazásnál egyenesen menjünk, aztán forduljunk jobbra. Itt megtaláljuk az akasztófa gyökereit, a fáklya és a Ctrl segítségével gyújtsuk fel a platformról, erre megkapjuk a Heart-ot (a démon szívét). Dobjuk el a fáklyát és vegyük ezt fel, majd miután Lara találkozott Dunstan atyával, kövessük a papot.

Miután csúsztunk valamennyit, ismét a kútnál találjuk magunkat. A szokott útvonalon jussunk át a tornyon és járaton keresztül a kriptás dombra, majd a dombtetőn használjuk a lyuknál a Heart-ot. Ekkor minden kriptából kimászik egy imp és megindulnak Lara felé. Gyorsan rohanjunk be az ajtón és nézzük meg a mozit. Itt fontos, hogy az Iron clapper nálunk legyen, az animációban láthatjuk, hogy ez óvja meg a lányt az impektől. Ezután Lara kinyit egy ajtót a padlón, amin keresztül kövessük a lineáris utat futva, kúszva és mászva, végül elérkezünk a kápolnához és rögtön jön a következő pálya.

09 – Labyrinth

A kápolna belsejében kapjuk meg az irányítást, pár lépés után láthatjuk, hogy egy szerzetes szellem valami jogar szerű tárgyat babrál a szomszéd teremben. Menjünk a terem másik végébe a kövekhez és toljuk be őket a következő sorrendben: középső, bal oldali, jobb oldali. Most már átmehetünk a másik terembe, de vigyázzunk a most megjelent harcias csontvázakkal. Mi is matassunk ott, ahol a szerzetes, Bone dust (csontpor) kerül így a tárgylistánkba, amit az előző teremben az urnánál használjunk, hogy elűzzük a csontikat és kinyissunk egy újabb ajtót. A kezdőpozíciónál a kinyílt ajtó mögött másszunk fel és kapcsoljuk át a kapcsolót, ezután a másik teremben a most kinyitott ajtó mögött kiszedhetjük a falon található lyukból az első Secret-et a Ctrl segítségével. Nincs már itt több dolgunk, csússzunk le a kezdőpozíciónál levő ajtó mögött, essünk bele a zavaros vízbe, majd ússzunk fel és másszunk ki.

Induljunk el felfele a „lépcsőházban", az első kijáraton menjünk ki, majd a híd elején nekifutásból ugorjunk balra. A peremen kapaszkodva oldalazzunk jobbra, másszunk fel ahol tudunk, majd ismét ugorjunk nekifutásból a következő platformra, onnan pedig menjünk a járatba Secret-et gyűjteni. Ha ez megvan, jussunk vissza a hídra és menjünk be a középen található toronyba. Húzzuk meg a kart, mire a torony kettőt fordul, így természetesen a hídon egy másik „lépcsőházba" megyünk vissza. Itt megint induljunk el felfele, majd a következő kijáratnál menjünk ki ismét a toronyba, azonban most ne húzzuk meg a kart, találunk egy másik hidat is, azon menjünk tovább. Menjünk fel a „lépcsőházban" a legfelső kijárathoz, és azon menjünk ki a toronyba. A toronyban most egy könyvet találunk, a Bestiary-t (démonenciklopédia), ezt vegyük fel, ezután az ablakból nekifutásos ugrással átjuthatunk az ajtóhoz, felmászhatunk és folytathatjuk az utunkat.

Az ajtó után egy világító szellemmel találkozunk, ez fogja nekünk a helyes utat mutatni, így nem fogunk eltévedni. Először ugorjunk fel, kapjuk el a peremet és másszunk fel, majd átlósan ugorjunk a mászható plafonra és másszunk rajta a repedésig. Eresszük el a plafont, majd rögtön kapjuk el a peremet és másszunk be. Hamarosan egy dárdás csapda áll közénk és a Secret közé, ebbe ereszkedjünk le, de ne engedjük el a peremet, a peremen függeszkedve másszunk át a csapda másik oldalára, ahol kimászva végre felszedhetjük a Secret-et. Jussunk

ki és ismét ugorjunk fel az első platformra, de most a mászható plafon helyett nekifutással ugorjunk át a vékony deszkalapra, kapjuk el a szélét és másszunk fel. Innen a másik vékony deszkalap a cél, nem csúszunk le róla, még ha csúszósan meredeknek is tűnik, ismét nekifutásos ugrást kell alkalmazni. Menjünk az úton, menjünk fel, csússzunk le, fel ismét és végül ki, kövessük végig a szellemet. Itt kint néhány lassú szörny támad ránk és néhány lyuk akadályoz minket. Ez egyszerű rész, ha követjük a szellemet, nem várjuk be a szörnyeket és nem esünk a lyukakba, hamar elérjük a labirintus végét. Itt csússzunk le, és a nyitott koporsó ajtón keresztül hagyjuk el a pályát.

10 – Old Mill

Az újabb helyszínen, miután Dunstan atya magára hagyta Larát, ismét megkapjuk az irányítást. Egyenesen nem mehetünk tovább, a szürke kő átlépésekor egy élőhalott kozák lovas mindig helybenhagyja Larát, így balra kell folytatnunk az utunkat a barlangon át. Az első elágazásnál menjünk jobbra a nagy szakadékhoz és kötélhez. A kötélről, miközben az impek egyfolytában hajigálnak minket kövekkel, arra a magasabban fekvő platformra kell lendülni és ugrani, amit a kamera először mutatott. Vegyük fel a tárgyat, ami egy fáklya, majd csússzunk le a kezdőpozícióba és menjünk vissza a barlangba. Az előző elágazásnál a harmadik irányba haladjunk, majd a következőnél balra, itt gyűjtsük meg a fáklyát. Menjünk vissza a kötélhez és dobjuk le az égő fáklyát az impeknek, célozzunk a leghosszabb sarokba, remélhetőleg akkor nem pattog le a mélybe a fáklya. Ha jól csináltuk, ezután az impek a fejüket fogva körbe-körbe rohannak, bennünket többet nem bántanak. Ugorjunk ismét a kötélre, most azt a fémrácsos ajtót célozzuk meg, majd ott a Ctrl segítségével tépjük ki az egyik rácsot, ami ismét feszítővassá alakul át a tárgylistánkban. Szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet és essünk le a kezdőpozícióba. Jön a kötél harmadszor, ezúttal a szemközti területre kell ugranunk, ha a szürke sziklát célozzuk meg, sérülés nélkül megússzuk a nagy ugrást. Itt csupa meredek tetejű sziklát látunk, ezeken általában szikláról sziklára kell ugrálni. Az egyetlen nem meredekről kell kezdeni, amikor rálépünk a meredekre és csúszni kezdünk, tartsuk nyomva az Alt-ot és a balra irányt is, átugrunk a következő sziklára, onnan a következőre, onnan pedig tovább. Ekkor kezdjük nyomni a Ctrl-t, így megkapaszkodunk ennek a peremében, ha jól csináltuk. Ezen oldalazzunk jobbra, húzzuk fel magunkat, majd amikor ezen is elkezdünk csúszni, ugorjunk tovább, a következőről ismét tovább, majd ismét nyomjuk a Ctrl-t, hogy a szűk rés peremét elkapjuk. Másszunk be a résbe és másszunk körbe ameddig lehet. A végén másszunk ki, de ne essünk le, függeszkedve oldalazzunk balra, majd ismét másszunk fel a résbe ahol tudunk. Másszunk le, majd a feszítővas segítségével törjük le a Chalk-ot (kréta) a kőről. Másszunk ki az impes platformra, majd másszunk be alul a résbe egy Secret-ért. Innen is kússzunk ki és jussunk vissza a barlang szájához, a kezdőpozícióhoz. (Helyből ugrás a kezdőpozíció alatti platformra, onnan pedig felugrás és felmászás.)

Végeztünk a köteles résszel, menjünk vissza az ismert módon a pálya legelejére, majd a szürke kőlapon használjuk a Chalk-ot. Egy látványos mozi következik, amiben Lara egy pentagrammot rajzol a kőre, a kozák megpróbálja megölni, de Patrick Dunstan atya is előkerül és megmenti a lány életét. Ekkor a kozák lovas elrabolja a papot, mi pedig végre továbbmehetünk a szürke kő mögé. A barlangnál csússzunk le és kövessük az utat, hamarosan megint mozit kapunk. Ebben a főszereplők ugyanazok, a kozákról megtudjuk, hogy 700 éves és Vladimir Kaleta névre hallgat, továbbá a völgy fogja, mert a démonok nem tudnak átkelni a folyóvízen. A következő küldetésünk is ezzel kapcsolatos, ha az atyát viszont akarjuk látni, meg kell állítanunk a szélmalom és vízimalom által hajtott folyót a két malom kikapcsolásával.

Ezek után végre visszakapjuk az irányítást. Menjünk át a kozák háza és a vízimalom között, majd az ottani víz felett ugorjunk át, elérkezünk a szélmalomhoz. Balra két barlangot fedezhetünk fel, kússzunk be a másodikba, vegyük fel az energiacsomagot, majd rohanjunk át a tűzön és ugorjunk a vízbe. A lángokat az alacsony plafon miatt nem tudjuk átugrani, így az energiaveszteséget az imént felvett energiacsomaggal kell pótolnunk. Ezután vegyük fel a Secret-et, és a két medencén keresztül hagyjuk el az első barlangot (tehát a két barlang egy egyirányú barlang két vége). Most a nagy tóba ugorjunk és ússzunk körbe. A mélyebb részen egy Swampy nevű vörös lényt fedezhetünk fel, amint az arany és ezüst gyűjteménye felett őrködik. Amikor éppen nem látjuk, ússzunk a csecsebecséihez és emeljük el gyorsan a Silver coin-ját. Ha nem sikerül, kölcsönös adok-kapok ütleg következik egy animációban, és próbálkozhatunk újra. Ha nálunk van a Silver coin, Swampy üldözni kezd minket. Ússzunk a ketrechez, használjuk rajta a Silver coin-t, majd nézzük meg az új mozit. Swampy csapdába esik, az impek pedig felhúzzák a ketrecet és megeszik.

Ússzunk vissza Swampy területére, és onnan tovább a mélyvízben, ússzunk be a szélmalomba. A szélmalom belsejében menjünk fel egészen a forgatható kerék kapcsolóig. Ez egy nem túl nehéz időzített szekvencia lesz. Húzzuk meg a kereket háromszor, nekifutásból ugorjunk a vízszintes rúdra, kapjuk el Ctrl-al, majd ugorjunk tovább, arról a platformról pedig ugorjunk gyorsan a középső platformra és kússzunk át a lezáródó ajtó alatt. Ha sikerült az ajtó mögé jutnunk, ugorjunk fel és másszunk feljebb, majd onnan a kapcsoló irányába ugorjunk le a Ctrl nyomvatartása mellett, így elkapjuk és átkapcsoljuk a kapcsolót, kikapcsoljuk a szélmalmot és lelassítjuk a folyót. Ezután már lecsúszhatunk a csúszdán, ússzunk ki a szélmalomból, majd miután kimásztunk a tóból, menjünk vissza egészen a kozák házáig.

Most menjünk a ház másik, bal oldalához és ugorjunk a vízbe. Ússzunk körbe, valahol pont a ház mögött kiúszhatunk balra egy járatba egy Secret-ért, majd ússzunk tovább, és menjünk vissza a kozák házához. Ismét a bal oldali vízbe menjünk, de ne ússzunk be a sziklák alá, hanem előtte másszunk ki a vízből balra. Ugorjunk fel és kússzunk át a járaton, majd másszunk le, szaladjunk, kússzunk, a végén pedig másszunk fel a platformra, ahonnan jó panoráma nyílik a kozák völgyére. Innen nekifutásból ugorjunk a másik szürke-fehér sziklás platformra. Itt jól látható, hogy a háztető kevésbé meredek pontjára kell nekifutásból ugrani, majd tovább a bejárat fölé helyből, majd a másik kevésbé meredek pontra ismét nekifutásból. Innen nekifutásból kell átugrani a vízimalom tetejére, ez elég nehéz ugrás, de a megfelelő szögből a Shift + Alt + előre stílusú lapos műugrással könnyebben elérhetjük a célt. A vízimalomba a kis résen át kell beszaltózni, ezt a legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha mászásból ugrunk be az Alt segítségével. Bent találunk egy forgatható kapcsolót, ezt fordítsuk el, és pontot tettünk a történet végére. Az atya megmenekül, Lara visszaküldi a kozákot a pokolba, végül a két démonirtó elhagyja a szigetet.

11 – The 13th Floor

Ebben a futurisztikus részben Lara úgy néz ki, mint Trinity a Mátrix című kultuszfilmben. Fekete, fényes, testhezálló PVC ruhát kapott, headset-et és napszemüveget. A látványos belépő után a szellőzőjáratban vehetjük át az irányítását, miután a hacker társunk, Zip befejezte a mondókáját. Balra lőjük ki a rácsot és kússzunk a járat végéig. Onnan kússzunk tovább balra a mozgó lézerek alatt, csak akkor álljunk fel, amikor ezek elhaladtak felettünk, ugorjuk át a kis lézeres lyukat. A járat végében először kússzunk jobbra és szaltózzunk be a raktárba. Gyűjtögessünk, találunk egy Hammer-t (kalapács) is, majd a ládáról nekifutásból ugorjunk vissza a szellőzőjáratba és kússzunk vissza jobbra. Itt is lőjük ki a rácsot és kússzunk tovább, majd a járat végén szaltózzunk jobbra, amikor a mozgó lézerek máshol pásztáznak. Kússzunk az emelkedőn, majd ha a lézerek mögénk kerültek, álljunk fel, fussunk végig, és a járat végén kússzunk balra. Hamarosan végre beszaltózhatunk a fegyverszobába, ahol az első Secret-et felvehetjük, majd menjünk vissza ugyanezen az úton a pálya kezdetéhez. (Aki nem gyűjti a Secret-et, mindezt kihagyhatja, bár a kalapács nélkül egy kicsit nehezebb dolga lesz.) A pálya elején is megjelent két veszélyes lézer. Amikor az alsó lézer távolodik, kövessük addig, ahol a felső még nem ér el minket. Amikor az is távolodik, kövessük azt is, futás közben ugorjuk át a visszatérő alsó lézert, majd a legutolsó pillanatban kezdjünk el kúszni. Így bekúszunk a járat túlsó végébe, odáig már nem ér el az alsó lézer, a felső pedig felettünk mozog. Amikor a felső távolodik, gyorsan másszunk fel a létrán.

Kövessük a szellőzőjáratot, majd a végén törjük le a lakatot a Hammer segítségével (ha nincs nálunk, akkor le lehet lőni, és egy veszélyesebb rövid mellékúton jutunk ugyanoda). Másszunk fel a létrán, a lézeres részen akkor másszunk át, amikor a lézer pont elhaladt balra. Itt zárva van az ajtó, a fehér falat lőjük ki és arra folytassuk az utunkat. A szellőzőakna végén másszunk ki a folyosóra, majd lőjük le jobbra a rácsot, másszunk be a járatba, lőjük le a járat másik végén is a rácsot és másszunk ki. Az üveg mögött egy őr alszik, ha bekúszunk az asztalhoz és halkan elemeljük a High level access card-ot, nem ébred fel, nem aktivizálódik a plafonon a gépágyú sem, és a másik őr sem jelenik meg. Ugyanígy itt halkan ki is nyithatjuk az ajtót a kártyával és gyűjtögethetünk mögötte. Ha itt végeztünk, kússzunk vissza a folyosóra és használjuk a liftet.

A 16-odik emeleten, miután likvidáltuk az őröket, menjünk balra és nyissuk ki az ajtót a High level access card-al. Itt is van automata gépfegyver, de ez nem annyira érzékeny, ha nem bántjuk a narancssárga kutatókat nem jön elő. Nyomjuk meg a teremben található egyetlen gombot, menjünk vissza a lifthez és onnan menjünk tovább a folyosón. Elérkezünk az Iris feletti részre, innen csak a szemközti ajtón tudunk továbbmenni, menjünk arra. Itt osztják a narancssárga védőruhákat, nyomjuk meg a zöld gombot a kutató oldalán és vegyük fel az Access code disc-et. Menjünk vissza egészen a liftig, annak segítségével pedig a 13-adik emeletre, a folyosó másik végébe. Használjuk a gépnél az Access code disc-et és másszunk be a kinyílt szellőzőjáratba. Itt sorozatos robbanások fogják megkeseríteni az életünket, rohanjunk a póznához, kapjuk el, csússzunk le a közepéig, onnan pedig ugorjunk hátra. Vegyük fel az itt található Secret-et, majd innen már leugorhatunk a pózna aljához és folytathatjuk az utunkat kúszva.

A következő csarnokban két Dredd Bíró kinézetű veszélyes ellenféllel kell végeznünk. Egy találatuk is fele energiánkba kerül, és kizárólag egy célzott fejlövéssel lehet őket gyorsan ártalmatlanná tenni. Ha ez sikerült, az emeleten hátul, és a földszinten a bal hátsó High level access card-al nyíló ajtó mögött gyűjtögethetünk. Ezután a csarnokban nyissuk ki a nagy ajtót szintén a High level access card-al, mögötte pedig szedjük le a Dredd Bíró ürgét a szokásos fejlövéssel. Vegyük fel az általa hátrahagyott Iris lab access disc-et és használjuk a konzolon. Itt egy elég veszélyes rész jön egy gépágyúval és egy járőröző őrrel. Ha kinyírtuk az őrt és átjutottunk a következő laborba, Zip ránk szól, hogy nehogy lelőjük az itteni narancssárga kutatót. Itt is két megoldást választhatunk, ha teljes Secret kollekciót szeretnénk, válasszuk a nehezebb utat és pumpáljuk tele ólommal a kutatót. Ekkor az itteni ajtó zárva marad, viszont az előző U alakú folyosó másik végén kinyílik egy újabb, ahonnan nagyon sok őr özönlik ki. Arra folytassuk az utunkat, közben ritkítsuk az ellenség sorait. Az út végén kússzunk a következő folyosó közepére, majd amikor a mozgó lézer elhaladt jobbra, szaladjunk balra és vegyük fel a harmadik Secret-et. Amikor ismét jobbra ment a lézer, fussunk vissza középre, másszunk, majd amikor a lézer elhaladt balra, fussunk ki jobbra az ajtón át. Ezekhez a lépcsőkhöz jutunk akkor is, ha lemondunk a Secret-ről, és a kutatót arra kényszerítjük, hogy segítsen az ajtót kinyitni. Menjünk fel a lépcsőn az Iris feletti kontrolszobába, az itt található kapcsoló időzített, de nem veszélyesen nehéz. Kapcsoljuk át, ekkor kikapcsolódik rövid időre az Iris körüli energiamező, ezután szaladjunk ki, végig le a lépcsőn, lent ki az Iris-hoz és vegyük fel, ha még időben érkeztünk. Ezt követően hagyjuk el a termet a másik ajtón át.

12 – Escape with the Iris

Most az épület irodaszárnyában kezdünk, pár lépés után Zip felszólít minket, hogy tegyük le a fegyverünket a tartóba, ha odamegyünk Lara így is tesz. A szürke folyosórész egy fegyverdetektáló röntgen, ha fegyverrel megyünk át rajta biztos halál vár ránk. A plafonon itt még láthatunk egy kis repedést, ha Ctrl-al felugrunk kinyithatjuk, sajnos egyelőre egy zárt ajtó van mögötte. Induljunk fegyvertelenül a szürke zónába, ahol Lara csontvázát irányíthatjuk. Az első ládát ne nyissuk ki, bomba van benne. A következő folyosóról menjünk ki az egyetlen ajtón ami kinyílik számunkra, majd a következő szűk folyosón is a szemközti ajtón át folytassuk utunkat. Vegyük fel a Chloroform-ot a szekrényből, majd a folyosóról a következő szobába is menjünk be, itt a Cloth-ot gyűjtsük be a fiókból. Mielőtt ide beléptünk, láthattuk a folyosó végén strázsáló őrt. Használjuk a Chloroform-ot a Cloth-al, a Chloroform soaked cloth (kloroformmal átitatott ruhadarab) lesz az eredmény. A Shift-el settenkedjünk az őr mögé, majd a Ctrl és a kloroform segítségével tegyük ártalmatlanná. Most visszamehetünk az előző folyosó utolsó szobájába, plusz a következő folyosó szobáit is losszuk ki, az utolsóban egy Restroom access card-ot (a mellékhelyiség kódkulcsa) zsákmányolhatunk. Menjünk vissza az előző folyosó elejére, itt a mellékhelyiség, ami csak kódkártyával nyílik. Üssük be a konzolba a kártyán látható „8526"-os számot, majd menjünk

a férfi WC-be és rúgjuk be az első ajtót a Ctrl-al. Itt is találunk egy repedezett plafonrészt a fejünk felett, nyissuk ki és másszunk fel a járatba.

A lyuknál szökkenjünk hátra, kapjuk el a peremet, eresszük el, majd kapjuk el az alatta levő peremet is, innen már leeshetünk úgy, hogy nem zúzzuk halálra magunkat földet éréskor. Másszunk ki a járat végén hátrafele, majd másszunk le a mászható falon a liftaknában ameddig tudunk. A mászható rész legalján, ha a Ctrl mellett a lefele irányt is nyomjuk, Lara kicsit hintázik jobbra, balra és előre. Amikor előre lendül ki, engedjük el a Ctrl-t, és a kis járatban felvehetjük a Secret-et. Innen ugorjunk rá a rúdra, azon pedig másszunk fel a rúd tetejéig. A rúd tetejéről egy kicsit másszunk vissza, majd ugorjunk hátra, a lifteknél egy kis platformra érkezünk. Láthatunk egy vízszintes rudat a lift és a fal között, oda kell átugranunk egy nekifutásos ugrással, onnan pedig a szemközti platformra. Innen egy átlós ugrással ugorjunk a lift tetejére, kapjuk el a peremet, másszunk fel, majd a lift tetején levő csapóajtón keresztül ereszkedjünk a lift belsejébe. Nyomjuk meg a gombot a lift kapcsolótábláján és menjünk ki a liftből. Itt egy őr áll háttal nekünk, a Shift segítségével settenkedjünk a másik lifthez, a gombbal nyissuk ki a liftajtót, sétáljunk be és indítsuk el a liftet. A lift megy egy kört a liftaknában, majd amikor az ajtó kinyílik, szembetaláljuk magunkat egy Dredd Bíróval és két másik fegyveres őrrel. Zip azt ordítja a fülünkbe, hogy azonnal indítsuk el a liftet, tegyünk is így, rohanjunk a kapcsolótáblához és nyomjunk Ctrl-t újra. A lift a nagy lövöldözéstől megsérült és zuhanni kezd, amikor megkapjuk az irányítást, nagyon gyorsan ismét rohanjunk a kapcsolótáblához és ismét nyomjuk meg a Ctrl-t. Ezzel bekapcsoltuk a lift fékrendszerét, a lift így is a földszinten törik darabokra, de Lara ekkor túléli a zuhanást.

Miután Lara feltápászkodott, másszunk fel a rácson a lift roncsának tetejére, onnan helyből ugorjunk a vízszintes rúdra, onnan pedig a szemközti platformra, amire másszunk fel megkapaszkodás után. Itt másszunk fel a mászható falon, és nagyjából a felénél ugorjunk hátra, ha jól csináltuk egy újabb platformra érkeztünk. Innen nekifutásból ugorjunk a következő rúdra, onnan a szemközti platformra, ahol másszunk fel a szellőzőaknába. Az akna végén ismét egy könnyebb ugrálós rész jön, csússzunk le az első csúszdán, majd a második csúszdáról ugorjunk a rúdra. Ezen pörögjünk addig, amíg a tűz visszavonul, majd ugorjunk át a következő rúdra. Ezen a rúdon is pörögjünk, amint kialszik a tűz előttünk, azonnal ugorjunk, majd szökkenjünk hátra, amíg le nem esünk a peremről, aminek a szélét természetesen kapjuk el. Így elkerültük a második, veszélyesebb tüzet is. Oldalazzunk, másszunk fel a platformra, majd nekifutásból ugorjunk a falban látható résbe. Itt ismét egy kötélen, pontosabban most rúdon kell átgyalogolnunk a már ismert módon. A túloldalon csússzunk le végig, majd kússzunk ki a folyosóra és rohanjunk a folyosó jobb végébe. Itt az őr mindig észrevesz minket, egy kicsit álljunk meg a zöld akvárium előtt, így az őr miközben ránk lövöldöz kilövi nekünk az akvárium üvegét. Az üveg mögött vegyük fel a Secret-et, majd a folyosón kerüljük meg az akváriumos részt, mindegy merre. Itt menjünk fel a lézerekhez, egy mesterlövész fog ránk lövöldözni, csak a gyors mozgás segít a golyók elkerülésében. Menjünk ezen a szinten körbe a szemközti ajtóhoz, másszunk fel az ajtó baloldalán levő rácson a következő peremszintre, ezen pedig ismét menjünk az átellenes oldalra. Nyomjuk meg az itt található gombot, ez deaktiválja a lézert, majd mozogjunk a poroltó körül, amíg a mesterlövész el nem találja, majd az így kirobbantott járatban vegyük fel a harmadik Secret-et. Most másszunk vissza az alsóbb szintre és menjünk be a kinyílt ajtón. A folyosó végén ne lépjünk le a mélyebb területre, mert alig látható halálos lézer védi, nekifutásból ugorjunk az akváriumhoz. Megjelenik egy őr és elkezd ránk lövöldözni, ha jó helyen állunk, akkor így kilövi az akvárium üvegét is, a kiömlő víz pedig zárlatot okoz a lézeres rendszerben, deaktivizálja azt. Gyorsan kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a közelebbi ajtón át rohanjunk tovább, a következő kanyarban pedig balra. A másik ajtóból egy Dredd Bíró is kijön, így már ketten lesznek a nyomunkban. Ebben a szobában bezáródik mögöttünk az ajtó, így egy kis időt nyerünk, amíg az üldözőink ki nem nyitják egy lángvágóval. Azonban a szoba másik ajtaja is zárva van, és a mozgásérzékelők két gépágyút is aktivizálhatnak, ha gyorsan mozgunk. A Shift segítségével lassan menjünk a két kapcsolóhoz, kapcsoljuk át őket, majd menjünk ki a folyosóra, rohanjunk végig rajta, a vége előtt pedig be jobbra az ajtón. Ide, a teleport szobába már nem követnek minket. Menjünk be a nyitott ajtón, a plafonon nyissuk ki a bukóajtót és másszunk át az ott található járaton. Használjuk a gép kapcsolóját, ezzel a röntgensugarakat bekapcsoltuk a dobozos szobában, ha visszamászunk láthatjuk, hogy melyik az az egyetlen doboz ami nem bomba. Ebből a dobozból vegyük fel a Teleporter disc-et, kússzunk vissza a teleport szobába és használjuk a bejáratnál található gépen. Most menjünk az X-el jelölt teleportba és használjuk az Iris artifact-et a teleportáláshoz.

Egy kis animáció után a másik teleport szobában találjuk magunkat. Másszunk be a padlón levő lyukba, majd kússzunk a rácshoz és használjuk a távcsövünket maximális zoom-mal. Amikor az őr beüti a panelba az ajtót nyitó kódot, ezt jegyezzük meg. Másszunk ki a szellőzőrendszerből, menjünk a konzolhoz, majd amikor az őr kijön a szobából és elindul balra, üssük mi is be a konzolba a számot, ami „1672", majd halkan osonjunk be az ajtón a Shift segítségével, így az őr nem vesz észre minket. Eljutottunk az első röntgenes fegyverdetektor mögé, kapcsoljuk ki az itt található kapcsolóval, majd másszunk ki a teremből a vörös lyukon át. Másszunk fel a rácson, majd bukfencezzünk le a lyuknál és visszaérünk oda, ahol leraktuk a fegyverünket. Most már felvehetjük a fegyvert és sértetlenül átmehetünk vele a szürke folyosón. A következő folyosón a monitor melletti poroltót lőjük szét, az pedig kirobbantja a tűzlépcsőhöz vezető ajtót, azon át hagyjuk el a pályát.

13 – Red Alert!

Elérkeztünk a legutolsó pályához, a kezdőpozícióból rögtön lelőhetünk a távcsöves lézer segítségével egy Dredd Bírót, aki egy magasabb lépcsőfordulóban őrködik. Induljunk felfele a lépcsőn, a törött lépcső tetejéről nekifutásos ugrással jussunk tovább. Menjünk feljebb még egy lépcsőn az ajtóig, majd a következőn szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a közepén, ugyanis ez le fog szakadni alattunk. Várjuk meg amíg elmegy a helikopter, majd másszunk le a félig leszakadt lépcső maradványain és másszunk be balra egy nyílásba az első Secret-ért. Másszunk vissza és folytassuk az utunkat a következő lépcsőn, majd a tetejéről helyből ugorjunk a következő platformra. Újabb nekifutásos ugrás a szemközti oldalra, majd ismét szaladjunk és nekifutásból ugorjunk a következő lépcső közepéről, ez is a mélyben fog kikötni.

Rúgjuk be Ctrl-al a repedezett falat, kússzunk át rajta, majd a következő szobában kapjuk el és nyissuk ki a felettünk levő, nehezen észrevehető csapóajtót. Másszunk fel, majd jobbra a távcső infra módjával láthatjuk, hogy öt darab infravörös, halálos lézer állja az utunkat. Vegyük fel a dobozokról az lőszereket (a Grappling Gun Ammo-ra mindenképp szükségünk lesz), majd lőjük ki a lézeres távcső segítségével a lézerek túloldalán levő csapot a gőzölgő csövön. A gőz ezután mutatja számunkra a lézereket, ezzel segíti az átjutást. Jó segítség lehet még az, hogy a lézerek a fehér csíkoknál vannak és mindig kétszer tűnnek el, egyszer rövidebb, egyszer hosszabb időre. Ha átjutottunk, menjünk tovább és liftezzünk. Itt egyelőre csak egy ajtón mehetünk be, nyomjuk meg a gombot és nagyon gyorsan lőjük le a céltáblákat. Ha jól csináltuk felgyullad a lámpa, és a szomszéd ajtón is bemehetünk folytatni a lőgyakorlatot. Itt is a gomb megnyomása után kell lelőnünk a céltáblákat, de ez sokkal nehezebb, ha a céltáblák elhagyják a pálya felét, halottak vagyunk. Ha ezt is sikeresen teljesítettük, kinyílik az ajtó, szaladjunk ki a folyosóra a gáz elől.

A folyosó végén van a két fegyverraktár, menjünk először a jobboldaliba és a zöld lézernél vegyül fel a Grappling Gun-t (kötélvető). Szedjünk össze mindent, a Grappling Gun Ammo-t is, majd menjünk a következő gyakorlótérre. Másszunk fel a legmagasabb ládára, majd a Grappling Gun-nal célozzuk meg a tető közepén a rácsot és lőjünk magunknak egy kötelet. Ugorjunk a kötélre valamelyik ládáról, majd a falon levő kijárat melletti repedezett fal felé lengjünk ki, kapjuk el a repedéseket és másszunk oldalra, ki a kijáraton. Csússzunk le a csúszdán, majd gyorsan küldjük át az örök vadászmezőkre a két Dredd Bírót, akikkel szembetalálkozunk. Menjünk be a másik fegyverraktárba is, és szedjük fel a Secret-et. Amennyiben elszúrtuk az első lőgyakorlatot, vagy kihagytuk a másodikat, ez a Secret kimarad az életünkből, de a játék továbbra is teljesíthető. Ezután az ismert úton menjünk vissza egészen a tűzlépcsőig.

Ismét használjuk a Grappling Gun-t, ezúttal fent középen a lépcsőket célozzuk meg. Ugorjunk az így készített kötelünkre a lépcső tetejéről nekifutásból, majd lendüljünk vele a túloldalra és a lyukba ugorjunk be. Rögtön csúszni kezdünk a tűz felé, ugorjunk fel a peremre, majd kússzunk be a szellőzőaknába és kövessük a végéig. Itt bukfencezzünk le a szomszédos ládára átlósan, majd a távcső és lézer segítségével gyorsan intézzük el a lent kószáló őrt, ha jók voltunk az automata gépfegyver nem aktivizálódik. Ugrálva és mászva jussunk le, és az ajtó melletti kapcsolóval nyissuk ki az ajtót és távozzunk. A következő folyosón használjuk a liftet, majd a kötélen ereszkedő katonákat végezzük ki gyorsan. Menjünk az ajtó melletti zárszerkezethez, innen ugorjunk a kötélre, majd kilengés után a kötélről a dobozra. Ugorjunk fel Ctrl-al, és miután kinyitottuk az ajtót, másszunk fel és haladjunk a szellőzőaknában, hamarosan lecsúszunk egy csapóajtón keresztül egy másik szintre.

Haladjunk tovább, a lézeres elágazásnál csak egy irányba folytathatjuk az utunkat. A következő lézernél ismét ugyanez a helyzet, másszunk át a résen, utána pedig másszunk fel a rácson. Elérkezünk egy terembe, ahol egy kopasz android szerű főnökkel kell megvívnunk. Essünk le a dobozra, majd kezdjük el lőni a főnököt. Amikor már félig fém, és a fémlába is szikrázik, célozzuk meg és lőjük le a csövön levő csapot. Ekkor a kiömlő víz bizonyos magasságig feltölti a termet, a főnök pedig feldobja a talpát a zárlat hatására. A vízbe természetesen ezután ne érjünk, a magasfeszültség veszélyes számunkra. Nekifutásból ugorjunk átlósan a meredek platformra, aztán csak tartsuk nyomva az Alt-ot, Lara automatikusan ugrik még hármat a meredek platformokon, és a cső feletti normális platformon köt ki. Vegyük fel a csap feletti rácsról a Grappling Gun Ammo-t, majd a szellőzőakna tetejéről lőjünk a terem közepére ismét egy kötelet a Grappling Gun segítségével. A platform végéből szökkenjünk egyet vissza, majd helyből ugorjunk a kötélre, lengjünk ki és jussunk be a szemközti járatba. Az itteni kapcsolót kapcsoljuk át, majd ismét ugrás a kötélre, onnan a szellőzőaknára, onnan pedig jussunk le a száraz padlóra. Szedjük fel a Key bit (left)-et, majd az előző módon ismét jussunk fel a kapcsolóhoz, kapcsoljuk vissza, majd ismét lendüljünk a kötélen vissza a szellőzőakna tetejére, onnan pedig függeszkedésből másszunk be a szellőzőaknába. (Azért kell a vizet visszaereszteni, mert a víz leeresztésekor bezáródik a kijárat is.)

Jussunk vissza az ismert úton az utolsó lézerhez, ami időközben kikapcsolt, mögötte folytassuk az utunkat futva, ugrálva és elugrálva a helikopter lövedékei elől. Ha elértük a szobát megpihenhetünk, majd a következő helyszínen, a bárban ismét a rohanás jut nekünk osztályrészül. Szaladjunk be a bárpult mögé, ott már kúszhatunk is, majd a sarokban kapcsoljuk át a kapcsolót. Rohanjunk vissza az előző szobába, itt találkozunk az új kopasz android főnökkel. Innen rohanjunk vissza a folyosó elejére, de még előtte forduljunk be jobbra, amerre még nem jártunk. Itt legyünk nagyon gyorsak, a folyosó végén forduljunk balra, majd balra ismét, és az elágazásnál balra be a kapcsolóhoz. A fejünk felett a rácson át láthatjuk amikor a kopasz üldözőnk követ minket a folyosón, amint átlép a kapcsoló felett az L alakú helyiségbe, kapcsoljunk gyorsan, így két ajtó közé csapdába zárjuk. Ha sikerült a főnököt csapdába zárni, menjünk tovább az előző folyosón, be az egyetlen elérhető ajtón. Ez szó szerint egy gázos terület, a mélyebb részeken tudunk levegőt venni ha mászunk, egyébként Lara visszatartja a levegőt, így az időnk is limitált. Fussunk át a szemközti ajtón, majd az ottani ajtón át a szomszédos terembe. Itt húzzuk meg a kart és kússzunk át a résen a Secret-ért. Ezután szaladjunk vissza az első gázos terembe és menjünk át a másik, korábban zárt ajtón. A terem üvegablakán át láthatjuk, amint a csapdába zárt ellenfelünk fel-alá mászkál. Kapcsoljuk át a kapcsolót, ezzel a gázt átszivattyúzzuk a mi termünkből az ő termébe, így hamarosan összeesik és kileheli a lelkét. Kapcsoljuk vissza a kapcsolót, majd menjünk vissza egészen a csapda kapcsolóig, azt is állítsuk vissza. Ezután bemehetünk a csapdának kinevezett L alakú helyiségbe és felvehetjük a Key bit (right)-ot, amit a főnök hátrahagyott. Kombináljuk a két kulcsdarabot, és kapunk egy Helipad access key-t. Menjünk vissza a helikopteres folyosóra, onnan vissza oda, ahol lecsúsztunk erre az emeletre, és ott felugorhatunk és felmászhatunk egy falon. Visszaérünk a dobozhoz és a Helipad kapujához, nincs más teendőnk, használjuk a Helipad access key-t a zárszerkezetnél és hagyjuk el az épületet a kinyílt ajtón át. Dőljünk hátra és nézzük meg a játékot záró mozit és, hogy Bugs Bunny szavaival zárjam: „ennyi volt srácok".

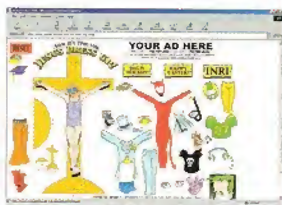
Credo

SzösszeNet

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

http://www.normalbobsmith.com/jesusdressup.html

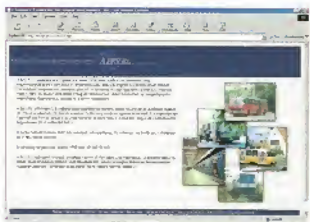
Hát akkor kezdjünk neki ebben a hónapban is a jobbnál jobb wesite-ok meglátogatásához. Rögtön mindjárt itt van ez az épületes lap is, ahol magát Jézust kell felöltöztetnünk, keresztre feszített állapotában. A hardcore vallásosak, most biztos a szívükhöz kaptak, de a többieknek egyszerűen muszáj megnézni, mert nagyon forró. Régi, kivágható papírjátékra emlékeztető hangulata van, mert szinte bármelyik testrészére ráaggathatsz valami teljesen oda nem illőt (nem igazán akarom lelőni a búvárszemüveg mélységű poénokat). Szóval nézzétek meg!

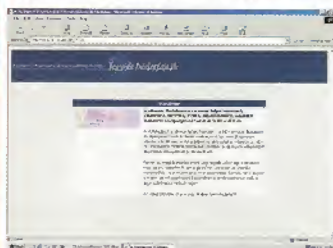




http://www.bkv.hu

Dobjatok meg kővel, köpjetek le, vessetek meg, de tényleg jól láttok, ez itt a Budapesti Közlekedési Álla... őőő, izé, Vállalat hivatalos honlapja. Nem azért tettem be, hogy leírjam, milyen szép, meg milyen jó, hogy van rajta menetrend, meg utas tájékoztatás, meg minden ami még akár jóvá is tehetné a szájtot, ha nem feledkeznénk meg arról az apró kis nüánsznyi problémáról, hogy ugye kérem szépen ez mégiscsak az a hárombetűs szervezet az országban, amit ép eszű embertől még nem hallottam dicsérni. Mindegy, a lényeg az oldalon található link, amivel személyesen is kapcsolatba lehet lépni a céggel, e-mail képében. Ki ne érzett volna már ingerenciát, arra hogy egy valamelyik járaton kellemesen eltöltött zötyköldődés után megköszönje ezt a megismételhetetlen élményt a BKV-nak. Na jó, nem ment el az eszem teljesen. (Ne) utáljuk a BKV-t izomból, (ne) küldjük neki az anonim anyázó leveleket mindennap, és (ne) buzdítsuk a lelkes fiatalságot is ugyanerre. Mindent a nemes cél érdekében! Vezessenek az ellenőrök!

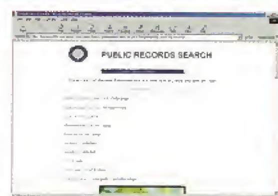






http://thecenter2000.com/fbi.htm

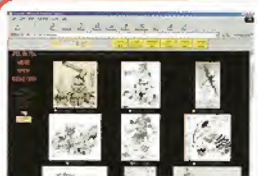
És most menjünk át picit (látszólag) komolyba, ugyanis rábukkanhatsz akár saját magadra is az FBI közép-kelet európai fényképes adatbázisában. Egy kis útmutató a kitöltéshez: minekután garantálom, hogy elkerekedett szemekkel fogod nézni a monitort... Szóval az első ablakba írj három nullát, míg a kis négyzetet hagyd beixeletlenül. Kis idő múlva megjelennek az adataid, és a fényképed... Utána pedig etesd be - akarom mondani: mondd el - a haverodnak is a fenti szöveget, majd nézd az arcát.

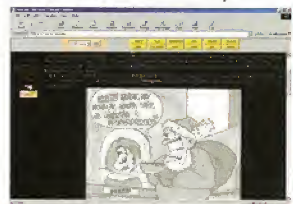




http://w3.swi.hu/vereslap/

Képeslapküldő szolgáltatás van vagy ezer féle. De ilyen, mint amit most mutatok, nem igazán terjedt el... Mint ahogyan talán már a cím is árulkodik róla, a Véreslapok akár szó szerint is tartalmazhatnak minden olyan összetevőt, ami csak szükséges ahhoz, hogy egy fejlődésben lévő szervezet tökéletesen megálljon és ne nőjön tovább. Azon kívül, hogy a felvonultatott kínálat más, mint a megszokott, semmiben sem tér el. Barát / ellenség? Küldj nekik ilyet és szeretni fognak nagyon...

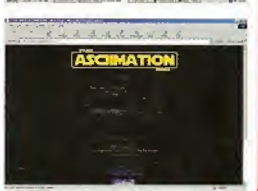




http://www.asciimation.co.nz/

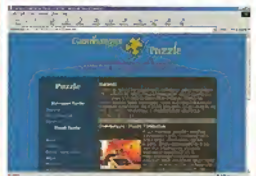
Lerakod a hajad, majd utána el is hajítod, amikor megnézed ezt az oldalt. Itt a Star Wars filmet nézheted végig, de ASCII karakterekből, és úgy néz ki, mint valami Isten! Bónusz: hogyan hallt meg Jar Jar Binks...

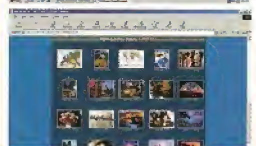




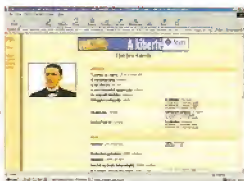
http://web.interware.hu/farkas99/

Van egy tutkó kis bót Budán, ahol — azon kívül, hogy egyszer volt kutyavásár — elsősorban minden-féle puzzle-okat és másodsorban frankó logikai játékokat árulnak. Ez tulajdonképpen egy online bódé akarna lenni, ahol ezeket a cuccokat meg is rendelheted, de témája engem megfogott, úgyhogy most itt van.

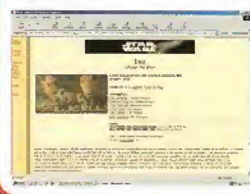




http://www.port.hu/

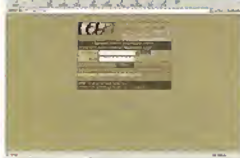


Igazándiból nem is tudom, mit mondhatnék erről az oldalról. Mindent tud, amit csak egy programajánlónak tudnia kellhet, hisz ez a lap tartalmazza a legnagyobb adatbázist a Magyarországon játszott mozifilmekről, Színházi előadásokról,

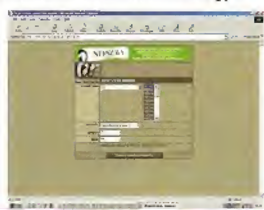


TV műsorokról, Utazási irodákról és kulturális szájtokról. De ha már csak az első dolog miatt jössz ide, akkor is leesik majd az állad, ugyanis a legapróbb részletre ki van dolgozva minden. Csodálom is, hogy ha nem ismered?!

http://www.007.hu/



Bár nem tudom mennyire érdekesek az ingyened e-mailszolgáltatók mostanában, nekem mindenképpen felüdülést hozott a Prím Posta egyik



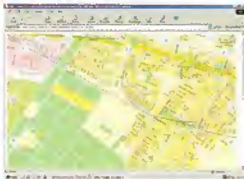
mutációja, ahol akár 007-es, akár születési dátumod állhat a kukacod mögött. Ezen kívül személyesen is elég kultúráltnak tartom a Prímet, hisz 6 MB-od van a leveleid tárolására, stabil és támogat egy csomó extrát is.

http://www.iqteszt.hu/

Tördd egy kicsit a buksid, aztán bökj rá a helyes válaszra. Jó döntés esetén, még nyerhetsz is... Valahogy így lehetne összefoglalni az iqteszt.hu lényegét. Miközben töltöd ki a kérdésekre a válaszokat, megtornáztatod a agyad, s ha jól válaszoltál, a kapott pontjaidért ajándékokért licitálhatsz. Nézd meg Te magad, mennyire vagy iqnuku (© by Iq-Men)?

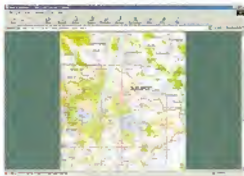






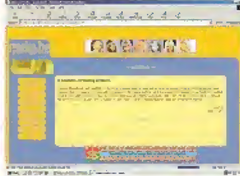
http://www.fsz.bme.hu/ungary/budapest/cgi-bin/search

Ha nincs kedved vesződni az analóg térképpel, nesze neked egy digitális Budapestről. Utcák szerinti keresései lehetőséged is van, és utána elég nagyba megkapod az eredményt.
Az tetszik benne, hogy kinyúlik a külső kerületekbe is. Na, ki találja meg az 576. utcát hamarabb (merthogy van olyan is!)?

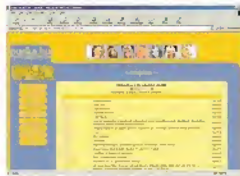


http://www.puska.hu

Hogy némi informatív jelleggel is felruházzuk eme szent hasábokat, látogassunk el a puska.hu-ra, ahol a nevével ellentétben nem lőfegyvereket fogunk találni, hanem remek okosságokat arra nézve, mi van, ha nincs kedvünk tanulni,



kidolgozni egy tételt, utánajárni információknak. Általános iskolától kezdve egészen az egyetemig van minden, és ha ez sem lenne elég, tele van jobbnál jobb stratégiákkal, hogy miként is lehetne elkövetni azt a bizonyos tettet. Meg vicces írások, szóval szerintem hasznos.

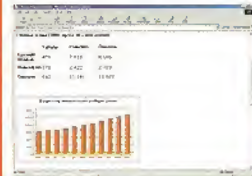


http://www.burgerking.hu/

Azt mondjátok nincs hasznos szájt az újságban? Tévedtetek, mert csak most jön igazán, ami haszontalan. A Burger King oldalain ugyanis még csak online se tudunk rendelni egy gőzölgő finom űrhajóskaját, de viszont



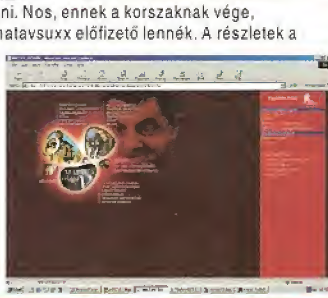
mindent megtudhatunk a cég gazdálkodásáról, meg pillanatnyi piaci elképzeléseikről. Még fejlesztés alatt áll, állítólag lesz ez jobb is.
Az pozitívum, hogy egyelőre ők az egyetlenek, akik megjelentek a weben!



http://www.matavsuxx.com/

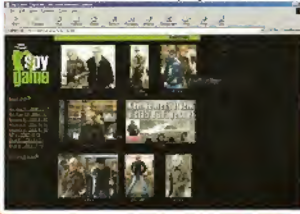


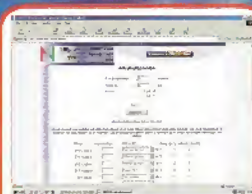
A végére hagytam a hónap site-ja kitüntető címet érdemlő oldalt. Gondolom a BKV mellet a másik népszerű organizésön a Matáv, amit, mint mindenki tudja, a www.matav.hu címen lehet felkeresni. Nos, ennek a korszaknak vége, ugyanis én inkább matavsuxx előfizető lennék. A részletek a honlapon, aminek tartalmát nem akarom lelőni, elég, ha csak annyit mondok: „enyhe" görbe tükör tartása az egyeduralkodó telefonszolgáltató pacekja elé, és nem is akármilyen módon...



http://www.extra.hu/judy/

Mostanában eluralkodó Brad Pitt mániám elől ti sem menekülhettek, hisz aki nem járt csukott szemekkel/fülekkel november 14-e óta, az tudja, hogy Pitt bácsi itt forgat filmet nálunk. Jó, itt van Redford apó is, meg ami talán minket, férfiakat érdekel Jennifer Aniston is. Az oldal készítőjét nagyon becsülöm, és díjazom minden lelkesedését, majdnem kiosztottam neki a képzeletbeli hónap site-ja címet, hanem „valaki" más kapta volna el. Azért ez a site tényleg ér is valamit!





http://www.hudir.hu/pia/

Mai züllött világunkban jó, ha tudja az ember hogy mégis hányadán áll. Jujj, ez eléggé SzJVC-sen hangzott. Ja, bocs. Nem kekeckedünk a főnökkel, mert még pórul járunk... Szóval ezen a weboldalon, ha betáplálod éppen aktuális alkoholtartalmú italfogyasztásodat, akkor kikalkulálja neked, hogy mennyi is az annyi. Elég korrektnek tűnik!

Bagó Péter

CSEVEGŐ

Komoly hagyományait követve a Csevegőnek (a múlt hónapban tettük le ennek az alapjait), ismét a humoros történetekkel kezdem. Először egy hosszabb lélegzetű ismertető, melynek sikamlósabb részeit 14 éven aluli olvasóinknak nem ajánlom!

Tiszteletem Kedves Sz.JVC. Szeretnék néhány fontos dolgot megosztani veled. Nem is húzom tovább az időt, vágjunk a közepébe. A Földigiliszták lelki zavarai és a zavarok megelőzése. A Földigiliszta (Turkus Gilyxtus) két fő részből tevődik össze. A fej és a farok. Ezt a két részt a 'nem szakavatottak' gyakran összetévesztik, pedig nagyon egyszerű azonosítani a fent említett testrészeket. A módszer a következő: vizsgáljuk meg a talajon lévő giliszta elhelyezkedését, majd tegyünk egy jelet a test középső részénél a talajra, és várjunk néhány percet. Amikor ismét megnézzük a gilisztát, látni fogjuk az elmozdulási irányt, és mivel a giliszták nem tudnak tolatni (kivéve a *Kacagó gilisztát), így az elmozdulási irányban található a fej. Ha nem mozdul pár perc elteltével sem, akkor nagyon valószínű, hogy elaludt. Ilyenkor tanácsos reggeli madárcsicsergést vagy egy elemlámpa segítségével napfelkeltét emulálni. A hatás nem fog elmaradni. Most hogy tisztában vagyunk a giliszta testfelépítésével, rátérhetünk a problémára. Zavarok:
- BEVÉSŐDÉS. Mint köztudott a giliszta azt tekinti szülőnek, akit születés után először meglát. Ez nagyon kellemetlen, ha a giliszta egy elefántcsorda közelében jön a világra. Mivel a gilisztánál mindig a szülő a példakép, ezért közel azonos felépítésű egyeddel párosodna. Szemtanúk többször beszámoltak elefántcsorda után kúszó gilisztáról. A probléma akkor jelentkezik mikor a gilisztánál, elérkezik a párzási időszak, ami egy elefánttal ugye... Lássuk be, végzetes lehet a giliszta számára! Kivétel ez alól az *Elektromos giliszta. (Az Elektromos gilisztát nagyívben elkerüli az elefánt.) Megoldás: Az anyagilisztát a szülés előtt egy tükrökkel ellátott helyiségbe rakjuk, így minimálisra csökken a rossz bevésődés esélye. *Kacagó giliszta (Hahotus Gilyxtus) A kacagó giliszta külsőleg teljesen megegyezik a közönséges földigilisztával. Felismerhető a jellegzetes párosodás utáni kacagásáról, amely bejárjai az erdőt a májusi hajnalokon. Az egyetlen gilisztafaj, amely tud tolatni. *Elektromos giliszta (Electrix Gilyxtus) Az elektromos giliszta a tavasz első hetében kisebb sziklákon melegíti fel, a télben elgémberedett 'végtagjait'. Ilyenkor figyelhető meg az a jelenség, amit a tudósok csak kölcsönös együttműködésnek hívnak. A giliszta kifekszik egy köre és a megfeszített testére szép sorban, rászállnak a halványan pislákoló szentjánosbogarak (St.Jonnyx Bugix). Ez mind a két fél számára kellemes. A szentjánosbogár teljesen feltöltődik a következő idényre, a giliszta megszabadul a fölösleges feszültségtől, és kóboráramtól. Megfigyelhető, ha fém tárgy mellett halad el, apró kék ívek feszülnek a teste és a tárgy között. Alkalmazási terület: kisrádió, diskman, ébresztőóra, mobiltelefon. A gilisztát helyezzük az elem (vagy akkumulátor) helyére, majd egy marék földet szórjunk rá. A földet hetente 1x cserélni kell. (Figyelem! A fej a pozitív. 9V-DC). Az elektromos gilisztát csak földelt védőkesztyűben szabad megfogni!
— HATALOMVÁGY: A Nagy Háború idején igen alacsony szintű volt a Telekommunikáció. Ezért alkalmazták előszeretettel a Postagilisztát (Postux Gilyxtus), mely fontos információkat, és parancsokat szállított a parancsnoki bunker, és a lövészárkok között. Mikor a giliszta, az idő folyamán kellő mennyiségű információhoz jutott, azt hitte, az övé minden tudás. Mint tudjuk a tudás hatalom, és a hatalom ízét is érezte, ezért úgy gondolta itt az idő, hogy elfoglalja a világot. A mai napig lehet találni a Fehér Ház bejáratánál Postagilisztát, amely épp' felszólítja az őrt: - adja át a fegyverét. A Postagiliszta könnyen felismerhető a zöld sapkájáról és csatos oldaltáskájáról.
- Megoldás: Soha ne adjunk ki bizalmas információkat a Postagilisztának (a fegyvert és a lőszert külön páncélszekrényben őrizzük!)
— NÁSZTÁNC: Elérkeztünk egy nagyon lényeges eseményhez. A násztánc igen fontos a giliszták életében. A hím tánctudásán múlik minden. A nőstény csak a legjobb táncossal párosodik. Most nézzük meg, hogy történik a 'nagy esemény': Általában távolról egy sima keringővel kezd, de ahogy közeledik, úgy vált át lassan a tangorumba furcsa keverékére. Pár perc után a hím látótávolságba kerül, ilyenkor váratlanul beindul a cha-cha-cha. Ha a nőstény teste egyenes, akkor egy gyors salsa következik, de ha behajlítja a testét, akkor mindig egy visszafogott bolieróval közeledik a hím. Ekkor jön a 'szabadon-választott' tánc, és ilyenkor az egyéniségtől függ a következő produkció. Most kis szünetet tart hogy felkészüljön a fináléra és meggyőződjön, hogy a nőstény testén nincs véletlenül egy csomó (így jelzi a hímnek ha nem akar párosodni). A szamba az utolsó táncok közt szerepel, ilyenkor pattanásig feszülnek az idegek, vibrál a levegő, a közelben lévő összes élőlény tekintete egy helyre szegeződik. Ha elérkezett a megfelelő pillanat, a hím néhány step lépés után rávetí magát a nőstényre, aki már megfeszülve várja az aktust. Az ilyenkor keletkező hangjelenséget úgy tudnám leírni, mintha két vizes gumikesztyűt vagy hungarocellt (R) dörzsölnénk egymáshoz, 90-120 percen keresztül. Miután a tömeg szétszéledt, a nőstény keres magának egy sarkot, a fal felé fordul és kipiheni a fáradalmakat. A hím elszív egy cigarettát, majd elmegy a haverokhoz átbeszélni a történteket, némi bor kíséretében. A probléma akkor jelentkezik, ha a giliszta nem rendelkezik a megfelelő tánctudással és ritmusérzékkel. Ha a hímnek nagyon nem megy a tánc, még az is előfordulhat, hogy a nőstényen 4-5 csomó is keletkezik. Sajnos ilyenkor már csak szakorvos tudja megmenteni az életét. Kudarc után a hím mély depresszióba zuhan, amit hosszú pszichiátriai kezelés követ. - Megoldás: A gilisztát már 8-10 hetes korában be kell íratni tánciskolába, így könnyen elkerülhetjük a kellemetlenségeket. Röviden ez lett volna a lényeg, de ha bármilyen információra lenne szükséged a témával kapcsolatban, írj nyugodtan szívesen válaszolok mindenre. Üdv, Cyroo.

Levontam a messzemenő következtetést, és leveled után azonnal beiratkoztam egy tánciskolába. Szabadon választottból már egészen jó vagyok, de partnereim gyomrában időnként keletkezik még csomó. (Lábukon pedig a falslépéseket követően dudor). Visszafogott bolieróim azonban képesek ezeket oldani. Rávetődéseim technikáján van még mit javítanom, mert a keltett hang inkább, a teherautóról ledobott árvízi homokzsák puffanásához hasonlít, mint az összedörzsölt hungarocelléhez. További problémám, hogy ezt még soha nem sikerült pár másodpercnél tovább produkálnom, (nem még 120-ig)! Mély depressziómból kezdek kilábalni, 3 hét némaság után az első mondatom: "de hiszen én nem is giliszta vagyok"!

...

Szia Főszeri! Te, nekem most olyan jó a kedvem, hogy: 1.) az sem zavar, hogy te te, én én, és te nem én , és én nem te vagyok. 2.) az sem zavar, hogy tele van a nyakam pattanásokkal, és nagyon fáj, amikor a kabátom gallérja hozzáér. 3.) az sem zavar, hogy „Pocsolyába léptem, sáros lett az új cipőm. Hiába keféltem, elhagyott a nőm." 4.) az sem zavar, hogy mar 6 éve nincs barátnőm, és mar a FAKK2 hallatán is csúnya gondolataim támadnak. 5.) az sem zavar, hogy tudom, egyszer úgyis meghalok. 6.) az sem zavar, hogy az 5.5 pontos közgáz ZH-t igyekezvén elfelejteni, a TV-ben a J(...) PH 5.5 „című" reklámot látom. 7.) az sem zavar, hogy kedvenc főszerkesztőm csak pár szót válaszol a leveleimre és azt is késve (nyugi megértelek). 8.) az sem zavar, hogy a közgáz tanáromnak kb.10 foga ha van(szívesen leredukálnám ezt a számot). 9.) az sem zavar, hogy ezt a levelet egy 40MHz-es proci felett írogatom. 10.) az sem zavar, hogy szüleim megvonták tőlem az évi 6999.Ft kötelező zsebpénzemet, mert még ezt is meg tudom oldani: NEM ESZEM. Na szia! Éhező, de boldog előfizetőtök: T.A.

Látod-látod! Ezt a pozitív lelki beállítottságodból eredő optimizmust már nagyon szeretem! Rám ragadt az: "az sem zavar" hangulatod, és ma én is átballagtam minden piroson. Az sem zavart, hogy az autó, amely ki akart kerülni, vadul dudált rám, majd leamortizálta magát egy ház falán. Az sem zavart, hogy a feldühödött tömeg meg akart lincselni, és az sem, hogy a rendőr, amiért nem volt nálam személyi, nagyon csúnyán nézett rám. És nem zavart az sem, hogy akár a Swat-3-ban, karperec csattant a csuklómon — mert mertem hadonászni egy kicsit, és nem zavar, hogy most egy cellában összezárva kell töltenem az éjszakát — garantáltan kipróbált nehézfiúkkal. Reggelre talán már zavarni fog, de történhet akármi, nekem legalább adnak reggelit...

...

Szia Főszeri!
Te, én most olyan pihent agyú vagyok, mert ma nagyon sokat tanultam. Holnap ugyanis ZH-t írok. Tanulmányaimat szeretném veled is megosztani, persze olyan formában, hogy te is megértsd. Úgyhogy most leírom neked kik a jók, a rosszak meg a hülyék vendéglátós szemmel. (...) A hülye emberek meg....Na azok nem piskóták. Tele van velük az egész ország. Némelyikük képes meghalni 1,5 kg alma elfogyasztása után (volt már rá példa), mert az illető éhes, de nincs otthon semmi kaja, csak rosszul tárolt alma a pincében. Fogja az illető a barnára rothadt keserű almát, és beül vele a sötét szobába a TV elé s elkezdi

enni. Fel sem tűnik neki a keserű íz és a furcsa állag. Csak eszik és eszik, majd reggel arra ébred, hogy megölte a patulin nevű penészgomba méreg. Van még egy csoportja a hülyéknek: azok, akik mindent meg akarnak tanulni a dolgozatra, de erre nincs elég idejük, és a hirtelen kapott tudásanyagot kedvenc főszerkesztőjük nyakába akarják zúdítani, munkanehezítési szándékkal vagy nélküle, de ebből csak az előbbi sülhet ki. BOCS. Megyek kosarazni, hátha megjön az eszem: T. A.

Szóval, hogy én is megértsem! ☺ Azt mondod, tele van hülyékkel az ország, és mondasz rá két példát. Csak a saját hülyeségeimmel meg tudnám tölteni a Csevit, és a közvetlen környezetemével az egész KByte-ot. A lényeg azonban nem ez — emberek vagyunk! Apróbb botladozásaink, majd azok javítgatása teszik színessé, és szebbé azt az utat, amit a végén "megtett életútnak" nevezünk. A nagy bajok soha nem ebből lesznek, hanem a kollektív hülyeségből. Amikor az egyén tudja, hogy amit a tömeg részeként elkövet, vagy másoknak szemet hunyva megenged elkövetni — még ha vérlázító is — birkaként béget hozzá... Na ez az igazi hülyeség!

...

Szia Sz.JVC.! Az újság nagyon cool, csak 1 gond van vele: nem adtok hozzá kaktuszt! Miért?? BoneheaD

Már hogyne adnánk! Te nem kapod meg? A helyedben szólnék a postásomnak, újságárusomnak, akárkinek, aki illetékes az ügyben, hogy tegye vissza bele —vagy ki lesz ontva a... aaaa... (kaktuszgyűjtő szenvedélye)!



De hogy véletlenül se maradjon hiányérzeted, kapsz tőlünk egy különleges kaktuszt ajándékba. Csak Neked.

...

Szia Sz.JVC! Azzal szeretném kezdeni, hogy hűha! Ez az újságnak, neked, de főleg az internetes oldalnak szól. Hát úgy néz ki, hogy nagyon jól néz ki! Bődületes mennyiségű információ szépen elrendezve, meg minden, mi szem szájnak ingere. Szoktam Netezni, de valahogy amióta főszerkesztő váltás volt nem nagyon néztem az oldal felé. Már most tudom, hogy kár volt. Tényleg nagyon szép, csak gratulálni tudok. Az újság színvonala nagyon jó. Egyre jobb. Én a 95/10 számmal kezdtem, és azóta mindig megveszem (eddig csak egy maradt ki, mert Amerikában voltam és nem vette meg nekem senki). Mellette kipróbáltam még számos más újságot is, de ez a legjobb. Én hiányolni fogom a kép aláírásokat, de ha nem jött be, akkor változtatni kell rajta (magyarul ohne aláírás). Most tömör leszek. CD nem kell, az újság ára elfogadható. Kérdés: Láttam a novemberi számot és nem találtam meg benne A Red Alert 2.-őt! Remélem benne lesz az öthéthatban! BYE-BYE. Vincent.

Mivel Amerikából jöttél vártam, hogy elárulod mesterséged címerét is. Írtad, hogy a többieket is kipróbáltad, ezért az is érdekes lett volna, hogy miben vagyunk mi a legjobbak — csak nem a mi lapunkból hajtogatott papírhajó úszott a legmesszebbre? Rad Alert-2: már nyomdában volt az újság amikor megérkezett, de a címlapot és a 20-23. oldalon az ismertetőjét már bizonyára felfedezted...

...

Hali Sz.JVC! Szal az újság kíra, csak a régieket sajnálom nagyon. De ez van, nincs mit tenni, talán összeállnak és csinálnak nektek egy konkurens lapot, bár ez már egy másik téma. Szóval... az újabbak közül nekem Uriel nagyon bejön. Hogy nem kapartátok eddig elő? Hisz ilyen fényes tehetséget nem lehet nehéz észre venni. Aztán a Clemi & a KeFe(TM) is jól tolja. A Te cikkeiden látszik a rutin, csak a poénok hiányoznak. Bár a Crimson Skies cikk nagyon jó volt, ennek hatására Én is írtam egy versikét, íme: Légy üdvözölve nálunk, Sz.JVC. barátunk! Ülj le ide barát, míg elmondok egy imát. Az újság színvonala Te főszerkesztőséged általa javult egy kicsikét, megér hát egy misét. Sajnálom a régi főszerkesztőt, CoVboyt a „mindenhova poént beillesztőt". Vári Zolit is gyászolom, hisz autós játékokban Ő volt az ász, tudom. De jöttek az ifjú titánok, köztük Uriel & Clemi cikkírók, kik cikkeikkel feldobták az újság színvonalát. S Vári Zolit pótolandó — ha jól látom — jött KeFe(TM) apó. Rajtad gondolkodom még, hogy mit firkantsak eléd, S bár CoVboyt szerettem nagyon Te is igen profi vagy, látom. Nem is sütsz el annyi poént, hisz CoVboy nélkül az elég nehéz. De neked is van egy stílusod, ami nagyon jó — jobb, ha tudod. Mára ennyit a levélből, mert kifogytam a rímekből! (...) Sok sikert kívánok ég nektek, sok jó poént írjatok, és leginkább írjatok SOK KÉPALÁÍRÁST! ÜDVÖZLETTEL: AGRBolha

Költészeted hasonló szintet üt meg, mint az enyém. Egyezzünk meg, hogy egyikőnk sem erőlteti tovább... Humor- és poén: Láttad a "Jó reggelt Vietnám!" című filmet? Nincs annál égőbb, mint amikor egy népszerű "műsorvezető" helyére beül az "utód", és elkezdi erőltetni a "jópofiságait". Nekem mindig ez jut eszembe, amikor száraznak és humortalannak tartjátok a cikkeket. Higgyétek el, egymás között baromi jókat tudunk röhögni, ami egyszer végre a cikkekbe is át fog sugározni, csak múljon el a firkászok gyomrából a görcs, miután érzik már, hogy elfogadtátok őket...

...

Hali Sz.JVC. Először is nagyon király az újság! (...) Saját gond: Mindenkit hajszoltok, hogy ne csak vegye Magyarország legjobb újságát, hanem fizessék is elő. Megnéztem a megrendelői lapot, hát nem semmi csak 6999 Ft és plusz 6 általam választott szám. Ez igen kedvem is lett volna megrendelni, de sajnos én a kedvenc újságomat egyben szeretem és sajnos sokszor előfordult, hogy a postás begyűrte a postaládába és néha el is ázott vagy éppen nem kapom meg. Szóval nem egyszerű. Tehát a kérdésem az, hogy lehetne-e nem házhoz rendelni, hanem ahhoz az újságoshoz akitől én veszem. Tehát mikor kiszállítják neki akkor az enyémmel együtt hoznák. Akkor nem lenne semmi baja, és teljes pompájában élvezhetném. Ha visszaírnál, akkor nagyon örülnék neki, mert ez így nem mehet tovább. Szóval ennyi lenne. Válaszodat előre is köszönöm! U.I.: Nem kell CD, de több oldal kell! /Jano/

Örülök, hogy megnyerte tetszésed az előfizetési akciónk! A felmerült problémáidra kidolgoztam egy megoldáscsomagot: a postásotokat havonként egyszer hívd meg hozzátok egy ünnepi lakomára, és a fehér asztal mellett értesd meg vele, neked rettentően fáj, ha oly mostohán bánik a kedvenc lapoddal, mint ahogyan tette már néhányszor. Kifelé menet távozóban, óvatosan terelgesd a postaláda felé, és tarts neki egy rövid, de lényegre törő módszertani bemutatót arra vonatkozóan, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint hogyan lehet egy újságot gyűrődésmentesen a helyére pottyantani. Beázik: a beázás kérdése már egy sokkal fogósabb problémát jelent számomra is! Lehet, hogy nem ártana venni egy új postaládát? Tudom, így sem vagyunk olcsók, és ezzel csak az újságra fordított költségeidet növelném, tehát marad egy jóval egyszerűbb barkácsmegoldás: tapétázd körbe reklámszatyorral, csak ne felejtsd el a nyílásánál szabadon hagyni! Nem kapod meg a Kbyte-ot: sok helyen elkallódhat, de legvalószínűbb helyszíne a rablásnak a végállomás és környéke. Miután elmagyaráztad postásodnak a behelyezés technikáját, halkan jegyezd meg, hogy "a témáról más hangnemben is beszélgethetünk", amennyiben legközelebb nem kézbesíti, akcióba lép az általad felbérelt büntető brigád. És végül, de nem utolsó sorban: ha ennyire komoly a helyzet, nem hiszem, hogy csak a Kbyte-ot érik ezek a balesetek, ezért esetleg bérelhetnél egy postafiókot is...

...

Csókolom János bácsi!
Az újság a legjobb az összes computer újságok közül, mert ti a lényegről beszéltek! Ez így helyes! És miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Egyszerűen ezért. Ti nem csak azokról a játékokról írtok, mint a többiek. Ez így helyes. És Miért helyes így? Mert ez a világ rendje. Például soha az ÉLETBEN nem tudtam, hogy van olyan játék, hogy Dukes of Hazzard. Szóval jó, hogy olyanokat is teszteltek, ami nem tartozik az élvonalhoz. És miért teszteltek olyan játékokat, ami nem tartozik az élvonalhoz? Miért helyes így? Mert ez a világ rendje.
Mélységes tisztelettel: El-ninjo

Tetszik, hogy a lényegről beszéltél, és nem csak arról, amiről a többiek is úgy általában. Ez így helyes! Na és miért helyes így? Na miért? Mert ez a világ rendje! És miért ez a világ rendje? Mert így helyes! És miért is helyes így?!

...

Szia Sz.JVC.!
MEGTÖRT A JÉG! Úgy nevettem a Csevegőn (a sertéses válaszon), mint CoVboy legjobb poénjain. (Csak azokból több volt.) Az első csetlés-botlás után egész jól belejöttél a csevegőzésbe. A képaláírásokat miért nem vállalod? (...) A külcsín nem rossz, de némelyik oldal túl tarka, pl. Zeus, Hitman, LEGO cikkek. A címlap viszont telitalálat. Ilyen szépet még soha semmilyen újságon nem láttam. Tudom, hogy nem a ti hibátok, de a nyomdaváltás óta az újság nem olyan jó szagú, és a festék is könnyebben elmaszatolódik. A belbecsről röviden: „régi" (00/02, 03): új = portugál foci: német foci = Planescape: Torment : Icewind Dale. Hosszabban: A régiek a közönségnek játszottak, az újakon inkább a hajtás érződik. Bár ha az átmenet

macedón foci színvonalát nézzük, nagy az előrelépés. Van néhány cikk, amit a legkritikusabbak is fanyalgás nélkül végigolvashatnak. Ilyen pl. Balage Rome cikke. Az 576 tabellámat Gy.Z. és Balage vezeti, bár a Zeus cikk nem tetszett. CoVboy biztosan jobban lehúzta volna (vagy meg is teszi?). Jogosan, mert a rókabőrök között az egyik legpofátlanabb.
Az újak közül Crow a legjobb, Levy írása nem tetszett. Ha az interneten 25 millió oldal van, miért kellett a netpincer.hu-t megint betenni? Márciusban már volt. (Mondtam, hogy (majdnem) mindent megjegyzek!)
(...) Edina

Megtört, csak be ne szakadjon alattunk! A poénszaporító programot könnyebb lenne megvalósítanunk, ha sokkal több poéntápot (Harrach Ágnes levele az volt a javából!) kapnánk tőletek. Nem te vagy az első, aki a friss újság illatát emlegeti — újabb tanújelét adva annak, hogy amikor kézbe veszitek, minden érzékszervetek ki van hegyezve rá. Ezek után nem is csodálkozhatunk, ha azt is észre veszitek, amit nem lenne szabad. Örülök a foci hasonlatodnak! Egy összeszokott csapat, aki ráadásul már gólokkal vezet az ellenfelével szemben, megengedheti magának, hogy a közönségnek játsszon. Mi akkor léptünk pályára, amikor az ellenfelünk már tele varrta gólokkal a hálót, és a teljes első sor lecseréltette magát. Meg kell, hogy találja mindenki a saját posztját, és a kapitány is jobban tudna koncentrálni a játék szebbik oldalára, ha nem azzal lenne elfoglalva, hogy a pálya széléről (helyettük játszva olykor) rekedtre ordibálva torkát, irányítja a csapatát. Most még a német focit kell erőltetnünk, de a brazilok játéka nekem is jobban tetszik.

...

Hi Sz.JVC! A bevezetőben írtad, hogy tőlünk függ találkozunk-e még a bemutatkozókkal. Az én szerény véleményem az, hogy mind a négyen nagyon jó cikkeket írtak!!!
(...) Na, csá. Üdv: Dopefish

"Kinek a pap, kinek a papné" Az előző levélben Edina nem volt ennyire elégedett...

...

Hello Sz.JVC. nagyfőnök! Sokat filózgattam, írjak-é vagy nem-é, de ha most olvasol valamit, láthatod, hogyan döntöttem. Volna egy-két bigyusz ami szúrá szemeim, illetve nem fajin nekem, és most ezeket osztanám meg veled, mint fő illetékessel. (...) Bigyusz number 1: erősíteni szeretném a "képaláírásvisszasírókilletvekövetelők" remélem népes táborát. Először mikor megtudtam, hogy nem lesznek képaláírások, már készültem a harakirihez. Mire elkészültem vala, már olvasám is vala a novemberi 576-ot és látám, hogy van még remény! Nosza bespájzoltam harakirikészletem, Word-öt ragadtam és felemeltem hangom a lázadozó nép mellett. Tényleg hamá itt vagyunk, nem is tudtam, hogy a képaláírásokat nem a cikkíró készíti, de most már tudom és szerintem, mikor majd visszahozzátok őket — mert hiszem, hogy eljönnek majd ezen idők —, írasd azokat is a cikkíróval. Ez azért is jó lenne, mert így legalább ő sajátmaga fejthetné azt ki, hogy mit is akart megörökíteni mikor kepcsörölte a szkrínt. Ha ez az igencsak remekre sikeredett ötlet nem nyerné meg nagyra becsült tetszésedet, még mindig van egy: írja őket Gy. Z. Anyám ezt a csávót (merhogy az nem?)! Mikor első cikkét olvastam, anno októberben igencsak felcsillant a szemem, novemberben meg igazolta sejtésem: ez a fikusz valamit nagyon tudhat! Tökkirályak a cikkei. Mostantól ő lett az én kis favoritom...

Leveled olvasva, akár csak őt olvasnám. Hasonlít a stílusotok — nem csoda hát, ha nálad ennyire bejött Gy.Z. írói munkássága. A múlt havi Bevezetőben én már elmondtam róla a véleményem.

The second bigyusz: a posztertéma... Neeeeeee, ne tépd össze a levelem. Nyugodj meg, végy lassú, mély lélegzeteket... Mostmár nyugodt vagy...? Akkor mehetünk is tovább. Nos szerintem úgy meg lehetne oldani ezt az örök kérdést, mint az egyik hazai mozimagazinnál is. Csak simán suvasszátok be az újság közepére a posztert. Ha ott működik, lehet, hogy nálatok is fog és nem csúszkál ki belőle. (Most jut eszembe, nagyon jó minőségű az újság papírja! A fekete részeket nem tudom összefogdosni az ujjlenyomataimmal. Ez nagyon jóóó...)

A poszterrel nem a "hová tegyük" a bajunk, hanem az ára! Milyen szép lenne, ha csak úgy "ingyé", ajándékba adhatnánk. Higgyétek el, hogy folyamatosan dolgozunk rajta, szívesen mesélnék róla, hogy novemberben hányszor, és kikkel tárgyaltunk, ennek ellenére mégsem akar összejönni (egyelőre). — Edina szerint meg maszatolódik a festék.

Das letzte bigyusz: Létezik-e főszerkesztői tárházadban valamiféle-fajta infó arról, hogy mennyi az 576 olvasók klánjának átlag életkora? Ha ez 11-13 év, akkor minden cool, csók a családnak. De ha ez a szám mondjuk 14-17, netán a feletti, akkor ez így ebben a formában nem igazán oké. Már legalábbis szerintem. Nevezetes problémám a sok pelenkás játék. Ez a dolog véleményem szerint októberben élte fénykorát, gy. k: Return of Zöld Krecsóbéka, Two Gall Superheroes VS Caesar, Rajzfilmgyogyók versenye és végül a Kiscsávók állattá változnak meg vissza. Novemberben azé má' javuló tendenciát mutattak: egy-két Legomacsó kivételével ólrájt. Örült is a fejem mikor anno elhagytátok a Kinder tojást, erre meg jön ez. Naszóval szerintem ezeket a kis gagyi játékokat ki lehetne hagyni, helyettük kicsit jobb, érettebb cuccokat tesztelhetnének a tesztész-padavanok, merthogy azok közt is van igen sok mókás darab pl: Monkey Islandok, Midtown Madness-ek vagy a Sims, tehát a móka nem vész el, csak átalakul. Hiszen ha egy átlagéletkorú 576 olvasónak telik már olyan gépre melyeken ezek futnak, te sem hiszed, hogy inkább Frogger 2-őt venne, mint mondjuk Baldur's Gate 2-őt pedig a min. konfig ugyanaz. Ezt valahol ti is érzitek, hiszen eme remekbe szabott progik sosem kapnak valami fényes osztályzatot, és a HC47 cikk egyes részei sem kimondottan alsóbb korosztálynak íródtak, mint ahogyan a Vyruz végén Gy.Z.-ből is előröffent a brutál. Ezzel most nem azt mondom, hogy csak sötét hangulatú, brutál játékokról írjatok, csak vegyétek figyelembe milyen korosztálynak is íródik a "PC játékőrültek magazinja". Most persze lehet, hogy kiderül: minden olvasó 12 év körüli és csak én tűntetek itt a magam 18 évével, de nem hiszem, hogy ez így van. Ha igen, akkor... sorry... (:-(Egyelőre ennyi bigyusz volt, ami eszembe jutott. Az újság egyébként iszonyúan jó, és a cikkek is magas színvonalúak, nekem már legalább annyira tetszenek mint a régiek. Jól kened te is a témát a csevíben, a kis verseid pedig néha nagyon bejönnek. A teszterek legjava teljesen korrekt rossz szavunk sem lehet. Jó, hogy néha Martin is visszatér a gyökerekhez (legalább miatta nem forog Zolee a sírjában). Üdv legközelebbbig, egy nagyon régi, hű olvasótok: L.B'la. U.i.: A Red Alert 2-ős cikket nehogy elszúrjátok!

Esett róla szó már máskor is, hogy nem tudunk más programokról írni, csak azokról, amelyek megjelennek... Az arányokon talán változtathatnánk, de úgy gondoljuk, hogy két oldalnál hosszabban írni egy játékról, csak kivételes esetekben érdemes. Az újság terjedelme pedig adott (100 oldal)... Nem ragozom, de hogy értsd, most a sorok közötti jelentést is meg kell értened, hozzá teszem: "Sapienti sat" — vagyis "az okosnak (ennyi) elég"!

...

Levél 1. Szeva 576! (Remélem nem hagytam ki a stábból senkit!) Oly sok éve, hogy egyáltalán nem írtam még nektek, így most pótolom! (Jaj! Igaz?) Először is előre kell bocsátanom, hogy Én vagyok az, aki rendszeresen nem veszi meg az újságot. Roppant prózai az ok. Mint közalkalmazott, másra is el tudom költeni „horribilis" összegű fizumat. (Család, rezsi, ilyesmi.) Azért néha, ha szükségem van valami infóra, vagy csak szórakozni akarok megveszem a KByte-ot. Most, (09. vagy 10. hó, már nem is tudom) megvettem. S mivel semmi infó nem kellett, ezért a Csevível kezdtem. Nocsak Te (Sz.JVC.) lettél a főszerk? Annyi ideje robizol már a lapnál, hogy egy ilyen büntetést lazán megérdemelsz. A Csevit is Te írod? Kis mazochista. Olvassunk tovább! Lemaradtam a stáb fotóról. Nagy ügy. Olyan sok mindenről lemaradtam e néhány év alatt, (több kormányalakítás, néhány százmillió elsikkasztása) egy fotó miatt nem leszek öngyilkos. Olvassunk tovább! Nocsak! Mindenki azon van kiakadva, hogy hogyan nézel ki a képen. (Már bánom, hogy nem láttam.) Mindegy. A levelek alapján megpróbáltalak elképzelni, de állandóan Yoda képe ugrott be.

Tehát voltam már szakáll nélküli Mikulás, ír favágó, és most Yoda. Jó darabig eltartott, mire rájöttem, miért is nem tett közkinccsé stábfotót a jó öreg CoVboy koma. Megtanultam a leckét!

(...) Olvassunk tovább! Semmi érdekes. A sok rinya, hogy az újság így nem jó, úgy nem jó, ilyesmi. Aztán pedig, hogy ilyen klassz, meg olyan kafa... Áhhhrrr! Mutass egy akármit, ami mindenkinek tetszik! Vagy akárki mutasson! Úgysem lehet mindenkinek a kedvében járni. Legfeljebb, ha névre szólóan készítenétek az újságot. Bár úgy sem. (Ez a kép miért itt van? Erről miért írtatok ilyen sokat/keveset.....) A megoldás! Mindenkinek küldjétek el az aktuális anyagot emillel, vagy postán, esetleg meglehetne venni az újságosnál, aztán ki-ki összerakja a saját újságját! Azt válogat bele amit akar, azt hagy ki amit akar, így talán mindenki igényét ki lehet elégíteni. Talán.
A legjobb ötlet amit mostanában hallottam! Talán.
A Csevi elfogyott, most nézzük át a lapot. 4 óra múlva.(...) Személyes vélemény: Nekem tetszik. Lehet, hogy a következő számra is kiszorítok. (Vagy valakit rábeszélek, hogy fizessen elő, aztán kölcsön kérem.) Levél 2. (...) Kezemben a novemberi szám. (Az augusztusit már teljesen szétmosolyogtam.) A borító szép kék, a második oldalon cibercica dögös cickókkal, áttetsző alsóban. (...) Általában hátulról kezdem az újságokat. (Ott a sport rovat!) Itt pedig a csevegő. Kezdjük! Na! Megint lemaradtam valamiről. (Csak sűrűbben meg kéne venni!) Milyen pályázat? Kiből lehet első cikkes? Mi bajotok van, hogy magatokra szabadítjátok az embereket?! Vagy így akarjátok növelni a postaforgalmat? Vagy ennyi időtök van, hogy rá értek

olvasgatni? Vagy megint a mazochizmus? A fene sem érti. Választ kérek! Tovább! Na igen. Jön a szokásos folyam. Miért ez, miért az? Hogy „unhatjátok"!
(Áááááááá dehogy....)
Most a képaláírás a kiváltó ok. Tessék két fajta újságot nyomtatni, és a borítón feltüntetni: 1. 576 KByte képaláírásokkal 2. 576 KByte képaláírások nélkül Esetleg meg lehet említeni a nyomdahibákat is, (másik örök téma) és variálni is lehet. 1. Képaláírásokkal, és nyomdahibákkal / nyomdahibák nélkül 2. Képaláírások nélkül, és nyomdahibákkal /nyomdahibák nélkül. Aztán mindenki válogathat kedvére. Lassan be kellene fejeznem. (Te is így gondolhatod, ha egyáltalán eljutottál idáig.)
(Áááááááá dehogy....) Tetszik, ahogy megpróbálod átérezni egy főszerkesztő mindennapos gondjait!
Még a poszter és a CD kérdéséhez egy magán vélemény. A poszter nem egy rossz ötlet, de van néhány kibontatlan CD-m néhány más újságból. Ennek nem látom értelmét. Főleg ha emeli a lap árát. Esetleg negyedévente egy válogatás CD-t be lehet iktatni, amin jól használható dolgok vannak. (vírusirtók, böngészők.... ilyesmik.) A játék demóknak nem látom túl nagy értelmét. Vagy nem müxik, vagy nagyon kevés hozzá az aktuális konfig, vagy a stílusa miatt nem is érdekel. Persze ez csak az Én véleményem.
És akkor most: Emlékeztető! Valami stáb fotót küldj légyszi! (Ha nem gond!) Vagy ha szégyelled magad, akkor ne! Nem akarok a lelkedbe gázolni. Ja! És olvastam itt valahol, (vagy az máshol volt?) hogy minden agyag felhasználása csak előzetes engedéllyel lehet! Ez csak mostantól ketyeg, vagy a régi számokra is érvényes? Van ugyanis egy kezdetleges oldalacskám valahol a Neten, és Én már felhasználtam ilyesmit a játékok leírásában. III. átvettem némi gondolatot a Cov. írásából.(Persze megemlékeztem róla is. Melyik újság, hányadik oldal, ki a cikk szerzője...) És szeretnék még felhasználni dolgokat. (Mondjuk a cinkelt lapokról ilyesmi.) Akkor Én most sittre megyek vagy van valami megoldás?
Természetesen ez esetben is többféle megoldás létezik. 1.) Bevonulsz a sittre, de előtte törlöd az oldalacskád. 2.) Törlöd az oldalad, de ha nem jönnek érted, akkor önként nem vonulsz be. 3.) Nem törlöd az oldalad, nem vonulsz be, és bízol a vak szerencsédben, hogy megúszod. 4.) Amikor már jó ideje "megúsztad" állapotban vagy, befáradsz hozzánk, és kéred a pénzt, amiért eddig reklámoztál bennünket. (Ez esetben már biztosan nem kell hazafelé taxira költened). 5.) Beküldöd az ügyvéded, és hagyod, hogy megegyezzen jogtanácsosunkkal a kártérítés mértékéről. (Nem lesz olcsó mulatság a számodra, mert az ügyvéded még be sem lépett, máris megkapja ajánlatba a 20%-os sikerdíjat — természetesen amennyiben veszít ellenünk! Amúgy nincs ám harag!
(...) bocs hogy ilyen sokáig feltartottalak, (Én rá érek! Dolgozom.) és csak így tovább, és maradok 10 évvel fiatalabb nálad: S. István (Sir Lajhár)
Jó neked! Én féléve nem használtam már ezt a szót, hogy "ráérek"! (Aki akar, az érjen énrám! (☺))!
...



Egy nagy Hi! Enyhén ledöbbentem ma reggel, és ennek Te vagy az oka! Tegnap ugyan is volt egy kis „takarítás" a szerver szobában, így nem nagyon ment semmi Net-es dolog. Ma reggel nézem a leveleimet, és ott lapult köztük a Tiéd is! Méghozzá „postafordultával"! Stábfotóval, a Te fotóddal. (Ha vígasztal nem is nézel ki olyan szörnyen!) Miért mentem le hídba? Mert mondjuk nem nagyon szoktam „hivatalos" helyekkel levelezni. (...) (Még a végén eléred, hogy beveszlek az Address-be.) Na de nem is ijesztgetlek tovább! Ja! Még egy kérdés! Az újságban megjelenő csalásokat, ötleteket felrakhatom-e az Én lapomra is? Persze minden következmény nélkül. Esetleg egy linket is tehetek rátok? Még egyszer köszi, hogy foglalkoztál velem! (Lehet, hogy innentől kiszorítok az újságra?) És ha már Télapó veszély közeleg, küldök egy kis videót! (Mellesleg mint főszerkesztő még ötleteket is meríthetsz belőle!) Csápácsi: S. I. (Lajhár)
A mellékelt W.C.-papír reklámfilmben a Mikulás éppen elvégzi a nagydolgát, látszik az arcán, hogy hálás az égieknek, amiért ilyen kellemes érzéssel sikerült megszabadulnia a salakanyagtól. Igen ám, de ERROR lép fel, amikor törölni szeretné a memóriát, mert ugyan ő imputolna a guriga felé, de annak bizony csak az üres "csontváza" meredezik a WC.-papír-tartóban. Nincs mit tenni, két oldalánál az ingét megmarkolva, a letolt nadrágbéklyóval a bokái körül, páros lábbal átszökdécsel a szomszéd dolgozószobába. Ott egy hatalmas kupac levélhegyből kihúz egyet, és elindul visszafelé...
...

Szia SzJVC!
Hát igen. Újabb hónap, újabb levél, újabb olvasgatás. Gondoltam, hogy most egy ganyit sem fogok beszélni arról, hogy mit kéne változtatni. Minden nagyon ász!
Ez így is van rendjén. Bár még azt megemlíteném, hogy a Micropuhás repcsi szimultánsban egyszerűen szárnyaltál.
Most éppen tanulnom kellene, de inkább írok. A mutter meg mindig csak azt zakatolja, hogy ucsica, ucsica, ucsica... Olyan ismerős ez a szöveg, nem igaz? (...)
Néha azon gondolkodok, mi lenne, ha nem lenne 576.
1 Unatkoznék az órákon.
2 Nem vennék más Pc újságot.
3 Telenként fáznánk a lakásunkban.(El sem tudod képzelni milyen jól ég ez a minőségi papír).
4 Nem irkálhatnék neked ilyen hülyeségeket.
Még egyszer: A havi folyóiratotok nagyon jó!
Mit össze nem törtem a fejem ezen a csecsen harci kiáltáson, mire rájöttem, hogy édesanyád mit is akar voltaképpen tetőled! Ucsitysza, ucsitysza, ucsitysza — mondta egykoron valaki, akinek régen kötelező volt ismerni a nagy szóköpéseit, ma pedig már nem illik még csak idézni sem tőle. Pedig tanulni tényleg fontos dolog! Más: Mi lenne, ha nem lenne 576? Eddig azt hittem, hogy csak én nem tudom elképzelni nélküle az életem. Hallgass édes egy szülédre, és legalább az órákon figyelj oda! A szünetben pedig olvass úgy, hogy mindenki lássa, mit olvasol! J Még, hogy jól ég a papírunk! Mostantól játékfeladványokat fogok kitalálni a régi számainkból, és csak az nyerhet az értékes ajándékaimból, akik fel is tudják mutatni a régi számokat. Persze akik eltüzelték, azok most sajnos hoppon maradnak! Nem írtál hülyeségeket, és máskor ne szégyelld a neved aláírni egy levélen!

(Csak az ünnepélyesség kedvéért magázva): Hölgyeim és Uraim! Önök az évezred utolsó Csevegőjét olvasták. Kívánom mindenkinek, hogy a Karácsony estéje, az év legszebb, legszeretetteljesebb estéje legyen, Szilveszter pedig a 2000. év legvidámabb napja! B.U.É.K.! Kívánom (most már tegezve) nektek, hogy jövőre egy olyan 576 Kbyte-ot kapjatok tőlünk, amely a megújult külsőjével méltó az új évezredhez, és amely tartalmilag is mindenkinek a legnagyobb megelégedésére szolgál. Éjfélkor, amikor koccanni fognak a pezsgőspoharak, és elhangzanak majd a jókívánságok, jussunk eszetekbe mi is, és kívánjatok valami szépet nekünk is. Köszönjük előre is!

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista	USA eladási lista	Demo letöltési lista
1. Champ. Mgr. 00/01 (Eidos)	1. C&C: Red Alert 2 (EA)	1. Q3: Team Arena (Activision)
2. Who wants to be a Millionare (Eidos)	2. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)	2. Sacrifice (Interplay)
3. C&C: Red Alert 2 (EA)	3. The Sims (EA)	3. Project IGI (Eidos)
4. Escape from Monkey Island (Eidos)	4. The Sims: Livin' Large (EA)	4. 4X4 Evolution (Take2)
5. FIFA 2001 (EA)	5. MS Combat Flight Sim. (Microsoft)	5. DF: Land Warrior (Novalogic)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldur's Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Icewind Dale (Interplay)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Deus Ex (Eidos)
10. The Longest Journey (Funcom)

MINDANNYIUNK SAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT A DECEMBERI 576...
NE SZOMORKODJATOK, JANUÁR 17-ÉN ÚJRA JÖVÜNK!

Biztos lesz:



Battle Isle: The Andosian War
A már elfelejtett Scayra katasztrófa után vagyunk az új időszámítás szerint 345-ben a Chronos bolygón. A Haris Gyermekei nevű szekta, egy titokzatos figura vezetésével a „Vívjuk ki a békét háborúval!" jelszót zászlajára tűzve meg akarja dönteni a korrupt rendszert, hogy a helyébe egy mást, diktatúrát helyezhessen.

Mercedes Benz Truck Racing
Gyönyörű és gyors grafika, kamionszimulátor szintre emelt valósághűség jellemzi a THQ üdvöskéjét. Izgalmas feladatnak ígérkezik vezetői tudásunk kipróbálása ezekkel az acélmonstrumokkal. Túl az elefánt méretű ellenfeleken az időjárási körülményekkel is meg kell küzdenünk, mert ködben, esőben, hóesésben is állni kell a sarat.





Jetfighter IV
San Franciscot és a körülötte elterülő területet védheted az F-14 Tomcat, F/A-18 Hornet, vagy az F-22 Raptor típusú géppeddel. A terep 4-szer kidolgozoztabb, mint az előd Jetfighter III esetében volt. A fénykép minőségű küldetések lélegzetelállítóak, a Golden Gate híd alatt is elrepülhetsz akár, ha erre támad gusztusod.

Hitman: Codename 47
Bérgyilkosként az alvilág szereplőit tizedelni még elhivatottságot is jelenthetne egy nemes ügyért. Amikor azonban fény derül a titkos genetikai kísérletekre, ördögi tervekre, azonnal más színezetet kap a dolog. Csak bonyolítja a helyzetet, ha a fejvadász kiszimatolja, ő lesz a következő áldozat— hiszen ki is tudná legyőzni a profik legprofibbját...



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

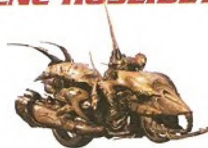
McFarlane TOYS

4999,-


Flash Point


The Green Vapor


After Burner


Eclipse 5000

SPAWN CLASSIC

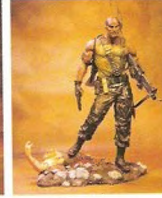
4999,-


The Clown


Malebolgia


Medieval Spawn


Spawn 5


Al Simmons


Tiffany

SONIC ADVENTURE

2999,-



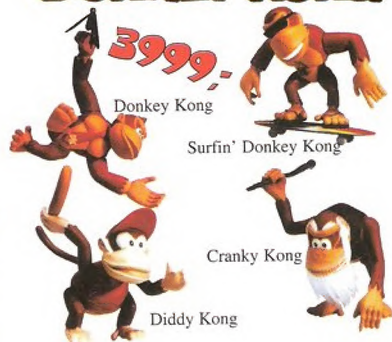
TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,-



DONKEY KONG

3999,-



Danger Girl

3999,-



KARÁCSONYI MEGLEPETÉS! DECEMBERTŐL

SOUTH PARK

FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL VÁRUNK BOLTJAINKBAN!



STREET FIGHTER action figures

3999,-



Teljes figura választékunkat megtalálod boltjainkban és a www.576.hu honlapunkon.

ISSN 0865-8226

